Nº 8
AGOSTO 2014

EMBRYO

A.MOORE EN ESPAÑOL

-HOMENAJE A STEVE MOORE
-NACE... ELECTRICOMICS

EDITORIAL

Saludos, amigos de *"Embryo"* y fans del genio de Northampton de todo pelaje y condición. Culminamos el verano con un número que rinde tributo a un grande de las viñetas inglesas y que le debíamos desde que comenzamos a homenajearle en nuestro número anterior. Un héroe en la sombra sin el cual quizás **Alan Moore** no hubiera sido el gran autor que celebramos y estudiamos en esta revista. Por supuesto nos referimos a **Steve Moore**, amigo y compañero de fatigas del barbudo chamán desde que ambos eran dos adolescentes fanáticos del cómic. El autor de incontables historias para *"2000 AD"* y demás magazines de género británicos, uno de los fundadores de la mítica revista *"Fortean Times"* y, lo que más nos regocija, el que enseñó a Alan Moore como se escribían tebeos y le introdujo en el negocio. Su muerte el pasado 16 de marzo pasó tan inadvertida en los medios como gran parte de su prolífica carrera como escritor, que incluyó varios trabajos académicos sobre cultura oriental, relatos cortos y una novela, *"Somnium"*, de reciente publicación y excelentes críticas. Los dos Moore llevaban años trabajando en el libro *"The Moon and Serpent Bumper Book of Magic"* que los chicos de **Top Shelf** anuncian como *"futura publicación"* y que esperamos que este triste hecho no la frene; aunque sea como tributo póstumo.

Ese es el mismo ánimo que nos ha llevado a confeccionar este *"dossier"* dedicado a **Steve Moore** con todo el respeto que se merece este "pequeño" gigante de las viñetas inglesas, incluyendo un contenido creemos que variado y representativo. El mismísimo **Pádraig Ó Méalóid** –amigo personal de Alan y Steve Moore- nos ha dado permiso para traducir su bellísimo artículo ***"Uh Homenaje Personal"***, en el que no solo hace un emotivo recorrido por toda la carrera del autor, sino que ilustra como fueron sus últimos encuentros con el propio **Steve** para una larga entrevista que se está ofreciendo serializada en la web **"The Beat"**. Centrándonos más en su tocayo de apellido, **Alan, Maese ABL** nos habla sobre ***"Unearthing"***, obra inédita en castellano de nuestro objeto de estudio y en la que escogió a su propio amigo, **Steve**, como protagonista de una locura psicogeográfica ambientada en Londres. El señor **ABL** también nos ofrece un recorrido visual por toda la carrera del **Moore** menos conocido, y además nos cubre una etapa imprescindible de su biografía, *"2000 AD"* en su excelente artículo ***"Cuando el Maestro Moore se Llamaba Steve"***. Sirva todo ello como sincero y humilde homenaje a un hombre al que todos los lectores y aficionados tenemos mucho que agradecer.

Por supuesto este tributo no es excusa para dejar de ofreceros nuestras secciones habituales, así como para perder el contacto con la más rabiosa actualidad del universo "Moore". Ahí es nada el nacimiento de ***"Electricómics"*** un proyecto de cómics digitales que el maestro ha puesto en marcha con su hija y luminarias como **Garth Ennis**, en el que planea revolucionar la interactividad de las plataformas de lectura actuales a la par que nos regala con alguna nueva obra exclusivamente para este formato. Para ello **José Vilca** nos traduce y comenta el manifiesto "Electricómics" en su totalidad, para chequear en detalle los planes del clan Moore y colaboradores en esta nueva y excitante empresa. El *Noticiero*, como siempre, da buena cuenta de todo lo que ha ocurrido durante nuestra *ausencia* en relación con nuestro objeto de estudio –incluyendo nuevas obras, reedición de las antiguas, apariciones del maestro y todo lo referente a su proyecto cinematográfico *"The Show"*, ya casi culminado- y, por supuesto comentamos las más recientes publicaciones en lengua castellana. Por un lado nuestra firma invitada **Jorge Duarte** nos regala un excelente análisis de *"Miracleman"*, ahora que su nueva versión a cargo de Panini dignifica los centros comerciales y librerías especializadas de nuestro país. Por otra parte, en este número tenemos el honor de recibir la firma del articulista y escritor **Josep Olivier**, que desgrana la excelente edición española de ***"Ángeles Fósiles"***, tratado mágico-revolucionario del señor Moore que la **La Felguera Editores** publicó este año; y que fue el protagonista del primer concurso de "Embryo".

Y en las secciones habituales, continúa el análisis completo de ***"Swamp Thing"*** a cargo de **Aryon** –ya metido de lleno en *"American Gothic"*- y la excelente traducción al español de las tiras primerizas de Moore (firmando como Curt Vile), que siguen con la hilarante ***"The Stars My Degradation"***. Además en este número culminamos con otras dos obras del maestro inéditas en papel en nuestro idioma: la, también primeriza, y sumamente rara tira ***"Ten Little Liggers"***, de la etapa más "destroyer" y "underground" de nuestro autor, y el emocionante poema ***"Ahora todos estamos en Guernica"***, realizada para un cómic benéfico, que consigue partir de la tragedia del 11 S para regalarnos un bellísimo texto que no tiene desperdicio. Ambas joyas traducidas de nuevo por el incansable Maese ABL.

En definitiva un número completito para degustar en este verano que declina y tan necesitado –como cualquier época- de un buen chute de magia, amor a los cómics y a los libros, arte en estado puro y magia de la auténtica. Todo el gabinete de maravillas servidos por nuestro escritor favor… Bueno… En este caso no podemos referirnos solo a nuestro autor de cabecera sino también a su amigo, al cual tanto debemos. Así pues, un brindis por los dos Moore.

Miguel Ángel Villalobos, agosto de 2014

ÍNDICE

PORTADA
Por Eduardo Cassaró ____ 01

EDITORIAL
Por Miguel Ángel Villalobos ____ 02

MADRIGUERAS. (NOTICIERO A.M.)
Por Miguel Ángel Villalobos ____ 04

ELECTRICOMICS. MANIFIESTO Y FUTURO
Por José Vilca ____ 14

ÁNGELES FÓSILES.
UNA REIVINDICACIÓN DE LA MAGIA
Por Josep Oliver ____ 19

MIRACLEMAN
Por Jorge Duarte ____ 23

STEVE MOORE 1949 - 2014
UN HOMENAJE PERSONAL
Por Pádraig Ó Méalóid
Traducción de Miguel Ángel Villalobos ____ 28

2000 AD. CUANDO EL MAESTRO MOORE SE LLAMABA STEVE
Por Maese ABL ____ 47

UNEARTHING.
MOORE HABLA SOBRE MOORE
Por Maese ABL ____ 59

SAGA OF THE SWAMP THING DE ALAN MOORE: ANÁLISIS # 35-39
Por Arion ____ 70

"THE STARS MY DEGRADATION"
(Las estrellas mi desatino). Por Curt Vile
Página periódica en Revista Sounds.
27/09/1980 a 06/12/ 1980
Traducido y maquetado por Maese ABL ____ 77

"TEN LITTLE LIGGERS!"
Por Curt Vile (Alan Moore)
Traducido y maquetado por Maese ABL ____ 88

"AHORA TODOS ESTAMOS EN GUERNICA"
Por Alan Moore (texto) y Dave Gibbons (arte)
Traducido y maquetado por Maese ABL ____ 93

"EMBRYO. AMOORE EN ESPAÑOL" Nº8. Agosto de 2014. E-zine periódico sobre Alan Moore.
Agradecemos a todos los espacios en Internet y a los compañeros cuyos trabajos hemos incluido en la revista. El uso de los materiales empleados en este fanzine en ningún caso tiene un fin lucrativo, sino divulgativo y de homenaje tanto de la figura y obra de Alan Moore como de la labor de sus estudiosos y admiradores.

http//: www.embryoamoore.blogspot.com.es facebook.com/EmbryoAlanMoore

COORDINADORES EMBRYAGADOS: Alejandro Barba (Maese ABL) y Miguel Ángel Villalobos (EL SEÑOR WOLFVILLE)

PORTADA: Eduardo Cassaró

DISEÑO FANZINE: Maese ABL

MADRIGUERAS (NOTICIERO A.M.)

Por Miguel Ángel Villalobos

-Ahora que el cortometraje *"His Heavy Heart"* esta ya terminado –y muchos de los que apoyasteis la campaña "kickstarter" para financiarlo ya habréis recibido el enlace de descarga del mismo- para **Moore** y **Jenkins** toca campaña de promoción. La saga *"Show Pieces"* será presentada el 14 de Noviembre en el festival de cine internacional de Leeds, y Moore hará allí de sus extrañas apariciones públicas. Jenkins le acompañará durante una ronda de preguntas y, por supuesto, la proyección de los cortos que forman *"The Show"*.

Además la caja con todos los cortos ya puede encontrarse en preventa en el siguiente enlace: http://shop.lexrecords.com/collections/alan-moore-mitch-jenkins/products/show-pieces-home-media-box-set Y aquí podéis echarle un vistazo al arte final de la *boxset*:

El siguiente paso sería el anunciado film de larga duración también ambientado en el mismo universo y que según reveló **Leah Moore**, su padre ya ha terminado.

Para terminar por hoy con la info sobre el universo *"Jimmy´s End"*, **Darrell Da Silva**, protagonista de esta saga, realizó un interesante video artístico-explicativo sobre el kickstarter, su personaje, y todo esto que nos ocupa. Aquí el enlace:

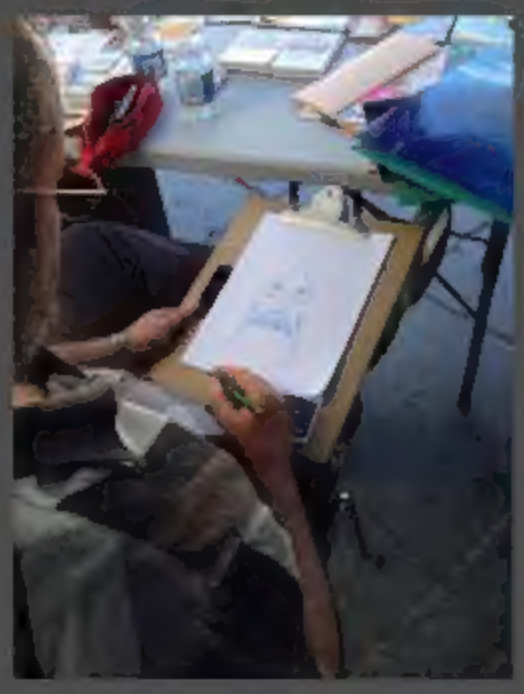
https://www.youtube.com/watch?v=JG9aoaz7Ttc

FERIA CÓMIC del LIBRO ILUSTRADO
3 y 4 de mayo
Plaza de San Fernando
De 11 a 14 h. y de 16:30 a 20 h.
primavera cultural 2014 CARMONA

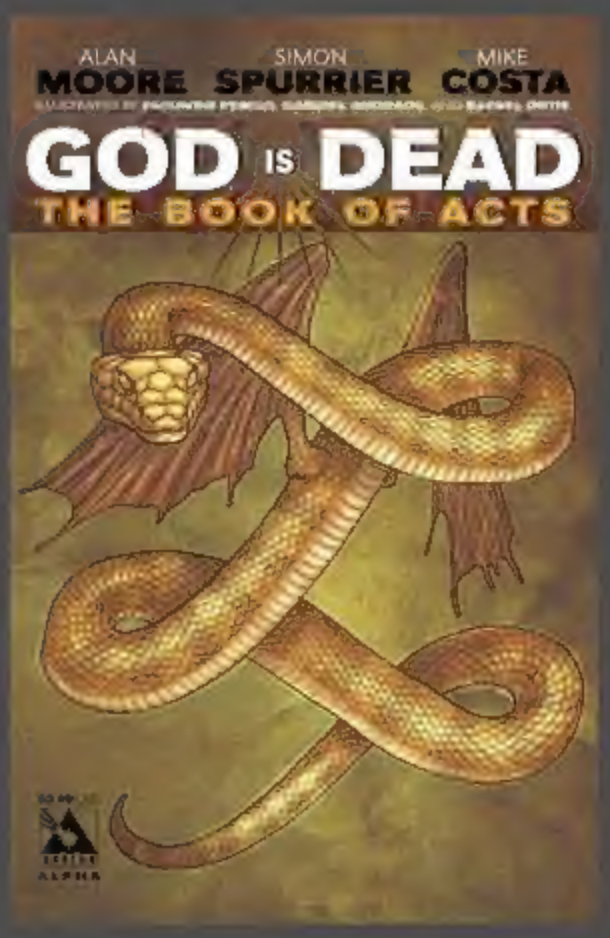
-El pasado mes de **mayo** nuestro equipo realizó el **primer viaje oficial de EMBRYO**. La ocasión se presentó en la *FERIA DEL CÓMIC Y EL LIBRO ILUSTRADO DE CARMONA*, los **días 3 y 4**, y era una actividad ligada al encuentro anual comiquero "**Carmona en Viñetas**", que va consolidándose como uno de las citas imprescindibles para los amantes del noveno arte en la **provincia de Sevilla**. Fuimos invitados a participar por el organizador **Rafael Jiménez**, y se nos proporcionó un stand conjunto con nuestro equipo de dibujantes e ideólogos amigos **ALUZINE COMIX**.

Allí pusimos a la venta fanzines y merchandising, y repartimos una publicidad de nuestro proyecto *EMBRYO-A.Moore en español* diseñada especialmente por **Sergeus** para la cita. ¡¡Ojo a este dibujante, que se merece colonizar nuestra portada pero ya!!

Aunque ese fin de semana hizo mucha calor y la asistencia se resintió, por suerte recibimos bastantes visitas, mostramos nuestras creaciones, dimos información, dedicamos ilustraciones,... Sobre todo hicimos nuevos contactos con gente del mundillo y entablamos amistades que quizás nos traigan alguna sorpresa en lo venidero. ¿Qué es lo que está esbozando el gran **Paco Nájera**...? (¡¡Permaneced atentos!!)



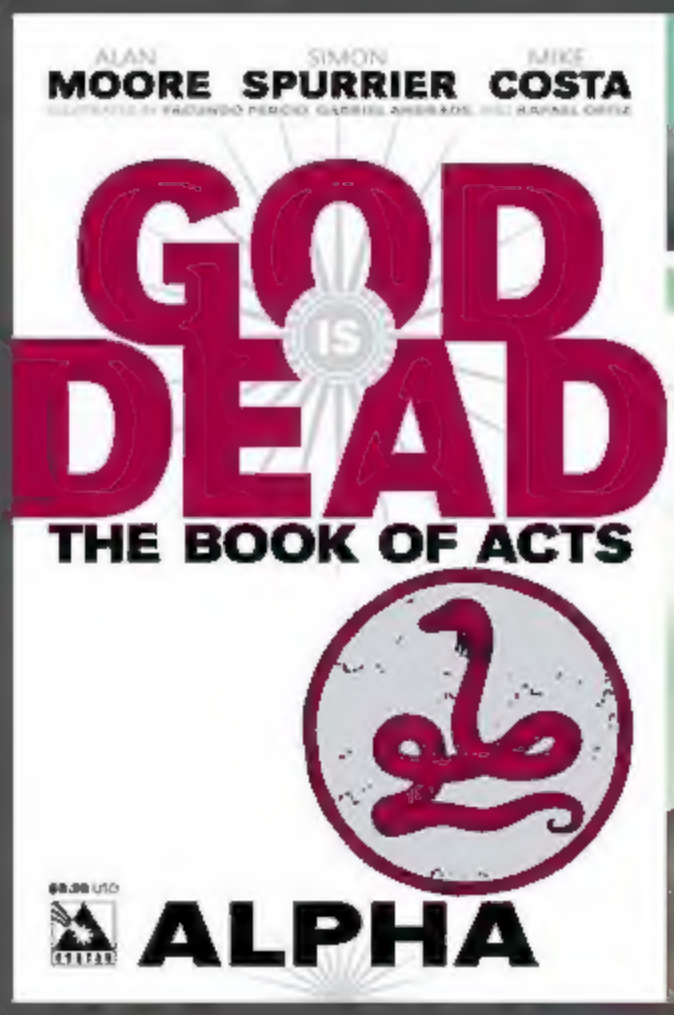
[Crónica de Maese ABL]



-En el terreno de nuevas obras salidas de la pluma de **Moore** (y a la espera de la conclusión de la maxiserie *"Providence"* y de su novela *"Jerusalem"*) tenemos que comentar la participación del genio de Northampton en la serie de varios autores *"God is Dead:The Book of Acts"* publicado, como no, por **Avatar Press**. En esta miscelánea de historias paganas y que incluye a lo más granado del sello (otros participantes son Kieron Gillen o **Justin Jordan**), **Facundo Percio** ilustra una historia de Moore sobre su dios-serpiente **Glycon**, en la que él mismo es protagonista de la historia. Según el

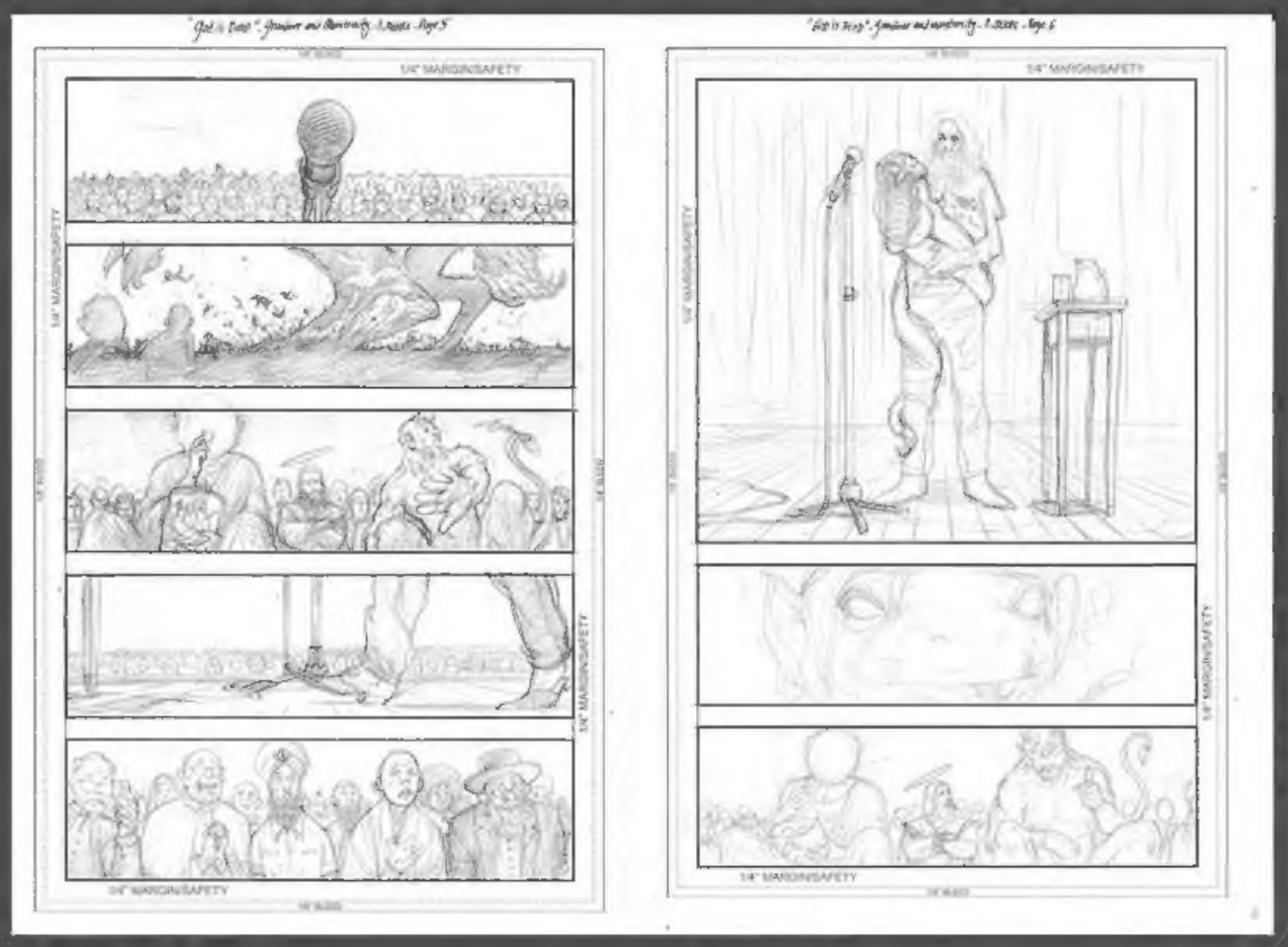
texto de promoción: *"¡El más grande equipo de escritores se reúne para desencadenar nuevas historias de dioses y hombres en el mayor evento del verano! Dos números tamaño gigante que solo podía comenzar con el mayor escritor de la historia de los cómics,* ***Alan Moore****, trayendo una historia que solo él podía contar… ¡Con su dios personal* ***Glycon*** *apareciendo en la tierra! De nuevo con* **Facundo Percio** *(****Fashion Beast****), Alan protagoniza él mismo una historia sobre el lugar del cual los dioses obtienen realmente su poder.*

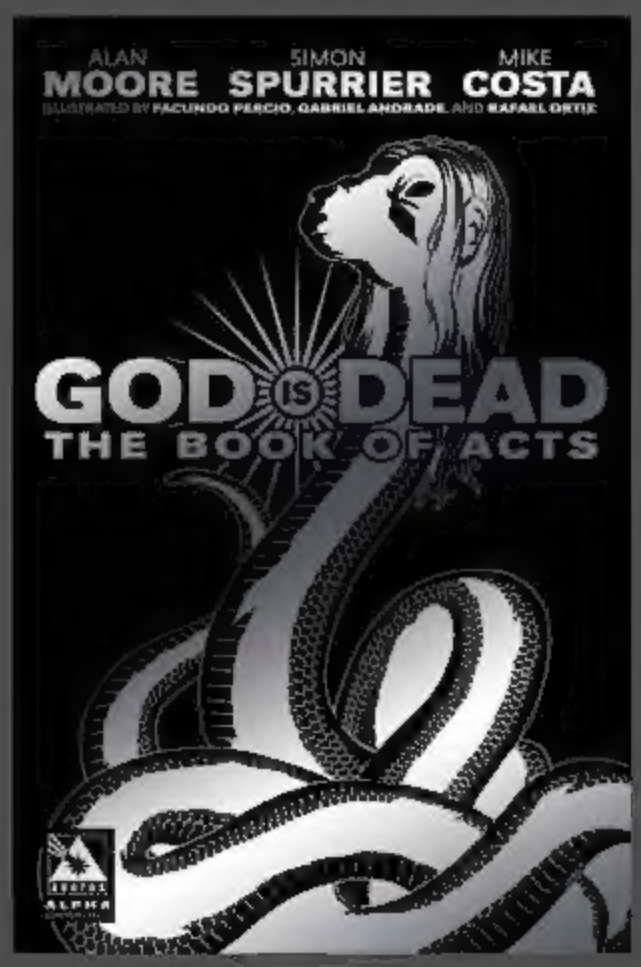
Os dejamos con portadas alternativas y un avance en bocetos de este proyecto:



MADRIGUERAS (NOTCIERO A.M.)

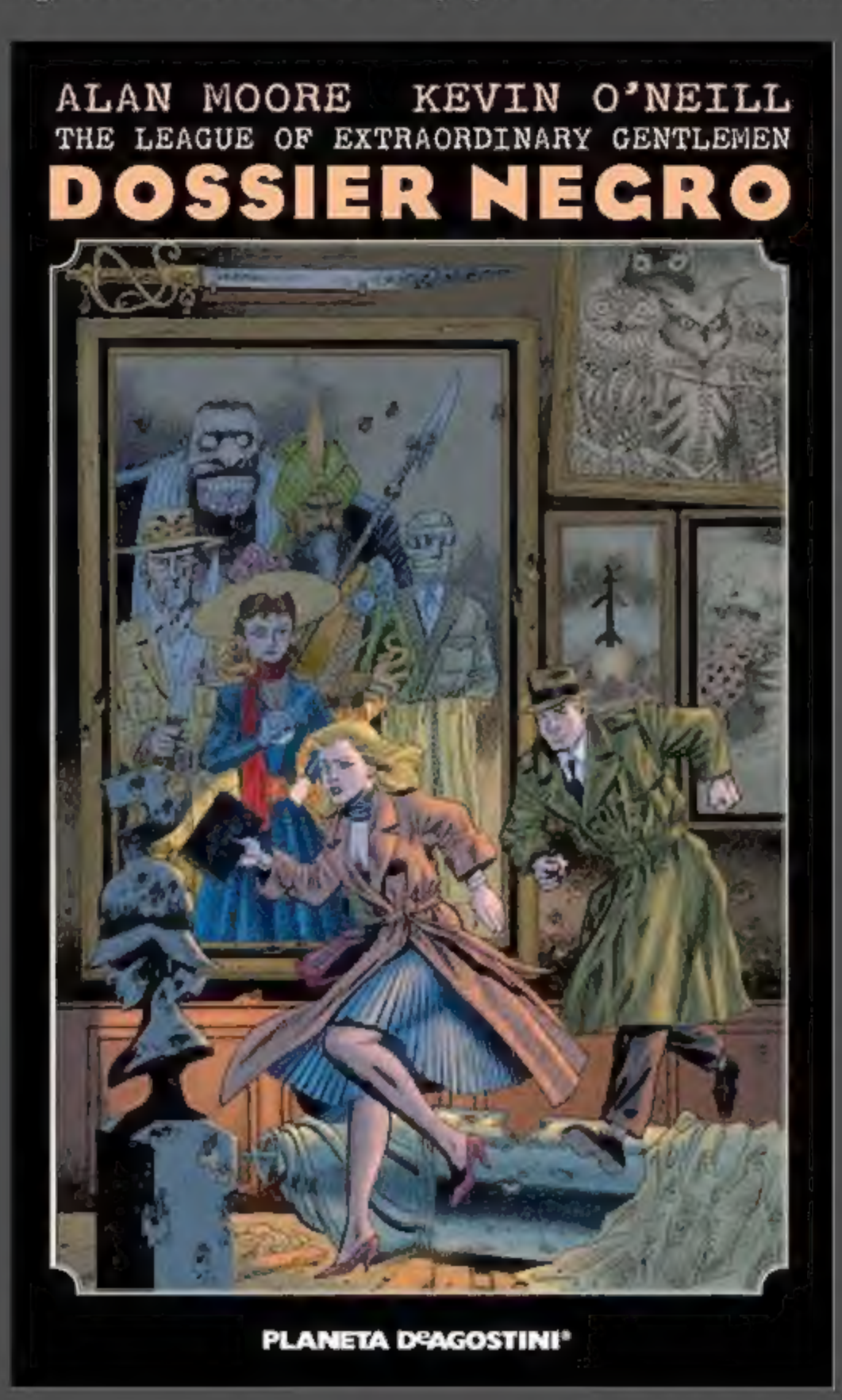
Por Miguel Ángel Villalobos http://elcarnavaldewolfville.blogspot.com.es





Aparte de esto se rumorea que **Moore** va a trabajar en otra maxiserie de 12 números para **Avatar** dibujada por el artista estrella de la casa, **Gabriel Andrade** (*Crossed*), pero hasta ahora no hay datos que lo confirmen. Seguiremos informando.

-A la afortunadísima recuperación de ***"Miracleman"*** via **Panini** (ya en todas las librerías) celebramos la buena nueva de la primera edición en castellano del deseadísimo **"Black Dossier"**. La tercera parte no oficial de la ***"League of Extraordinary Gentlemen"*** -más bien un entremés dentro de la saga, pero más denso que muchos de sus capítulos- llevaba años en barbecho editorial debido a problemas de derechos con algunos de los personajes literarios y cinematográficos que aparecen en esta entrega -y se rumoreaba también que debido a la dificultad de su traducción-, pero en el pasado **Salón del Cómic** nos enteramos de la gozosa buena nueva y ya tenemos portada oficial:



Aquí la ficha informativa de esta edición, via **Planeta De Agostini**:

PVP: 20 €
Formato: Libro cartoné , 208 págs.
Color. 168x257 mm

The League of Extraordinary Gentlemen: Black Dossier
Alan Moore, Kevin O'Neill

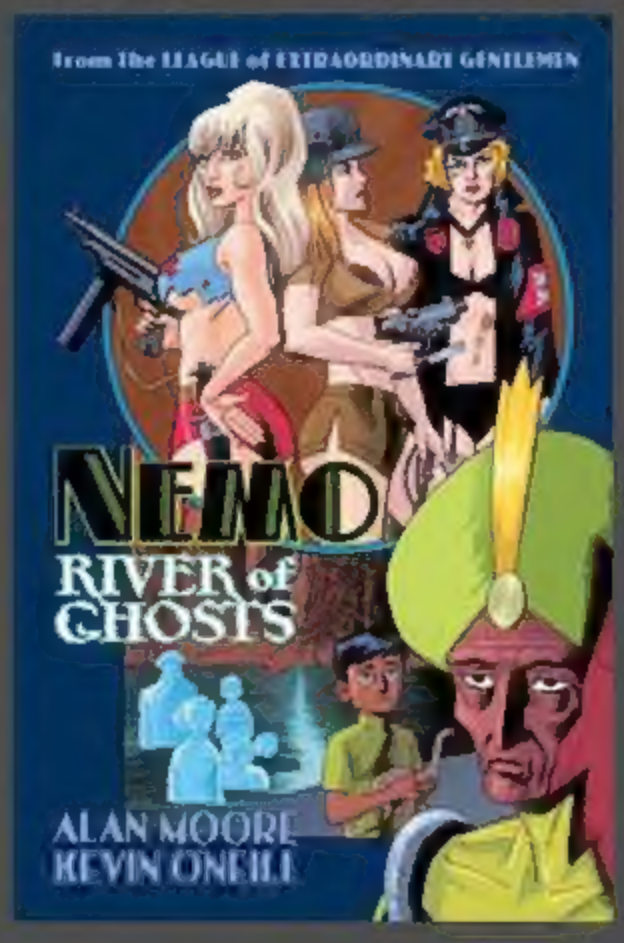
Nueva entrega de la gran saga de novela gráficas The League of Extraordinary Gentlemen del no menos grande Alan Moore. La Inglaterra de mediados de los años 50 ya no es la que era. Los poderes han instituido ciertos cambios. La Liga ha sido disuelta y desperdigada y el país está bajo el yugo de un gobierno implacable .Ahora, después de muchos años, la siempre joven Mina Murray y un rejuvenecido Allan Quatermain vuelven en busca de algunas respuestas, respuestas que solo pueden ser halladas en un libro enterrado en las profundidades de su antiguo cuartel. El libro contiene la clave de la historia oculta de la Liga a través de los años: The Black Dossier.

A DESTACAR:

- Alan Moore es uno de los motores creativos más importantes de la historia de los cómics. Sus innovadores trabajos, V de Vendetta, Watchmen o From Hell, se han convertido en piezas imperecederas del paisaje cultural contemporáneo.
- El autor es ganador de más premios y reconocimientos de los que pueden contarse.
- Incluye gafas 3D para ver las increíbles páginas tridimensionales ideadas por Alan Moore

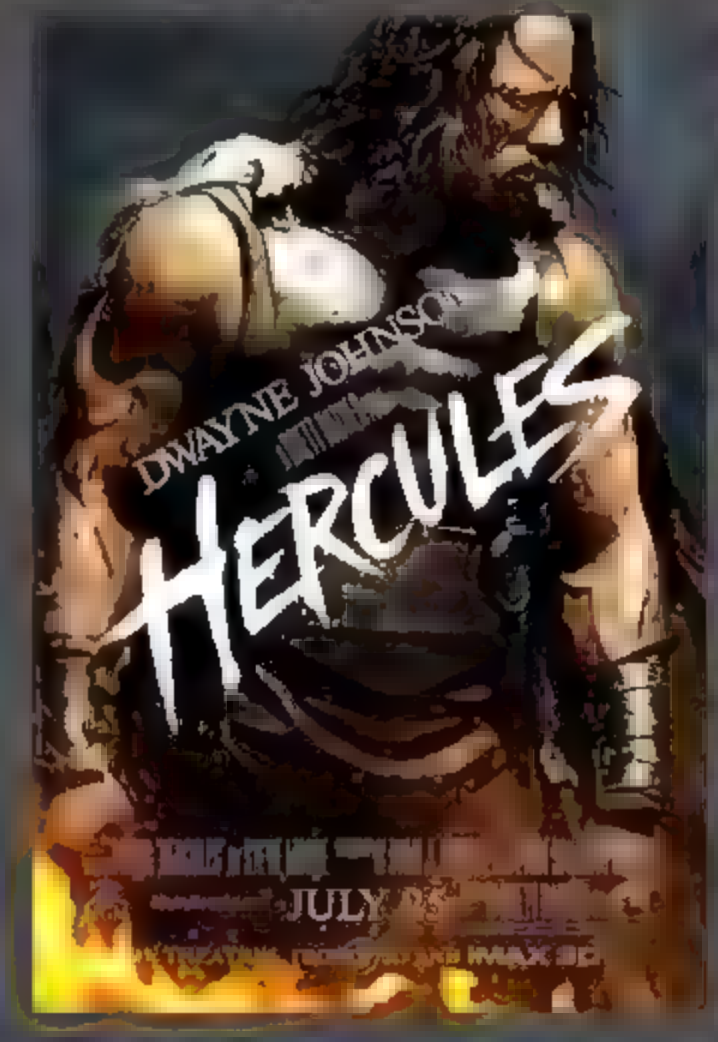
A publicar en septiembre. Y es más, no viene sola, porque ***"La Saga de los Bojjefries"***, otra joya inédita de Moore de la que os hablamos en nuestro anterior número de ***"Embryo"***, está también entre los planes de Planeta para este año. Sin duda, y junto a ***"Miracleman"***, ***"Swamp Thing"*** y otras recuperaciones de ***Panini***, es una excelente época para ser un "moore-adicto" en lengua castellana.

Y no olvidemos que se avecina ***"Roses Of Berlin"***, segunda entrega de los números especiales de la ***"League..."*** dedicados a la capitana **Nemo**, y que incluso ya tenemos la portada del tercero, ***"River Of Ghosts"***:



-En cuanto a las polémicas en torno a **Alan Moore** tampoco han faltado en este periodo. Además de una que no le afecta a él directamente, como es la

censura en las versiones digitales de la reedicion de *"Miracleman"* por parte de **Marvel** "suavizacion" de las escenas sexuales y supresion del capitulo del parto - hay que mencionar dos que han sido promovidas directamente por nuestro escritor favorito La primera y más cercana a este "Embryo" que tienes en tus manos o ante tus digitales ojos , es la campaña orquestada por Moore para boicotear la próxima pelicula de **Dwayne "The Rock" Johnson**, **"Hercules: The Thracian Wars"** que adapta una miniserie en comic escrita por **Steve Moore**, al que rendimos homenaje en este numero con una serie de reportajes especiales



Sin querer extendernos mucho el asunto se refiere a como Steve Moore no recibio ni un céntimo como escritor del comic original así que, en la linea del comportamiento habitual de su amigo Alan con las adaptaciones Steve pidio que se retirara su nombre de los créditos Por supuesto a ninguno de los ejecutivos detrás del film les importo un rábano el asunto , eliminaron cualquier referencia al autor original de la historia sin mayores problemas Lo siniestro del asunto viene cuando Steve Moore muere a primeros de año y de repente los responsables de la pelicula comienzan a mencionarle en varias entrevistas y saludarle como el escritor de la historia parece que aprovechando un poco el tirón de su fallecimiento En palabras de Alan Moore:

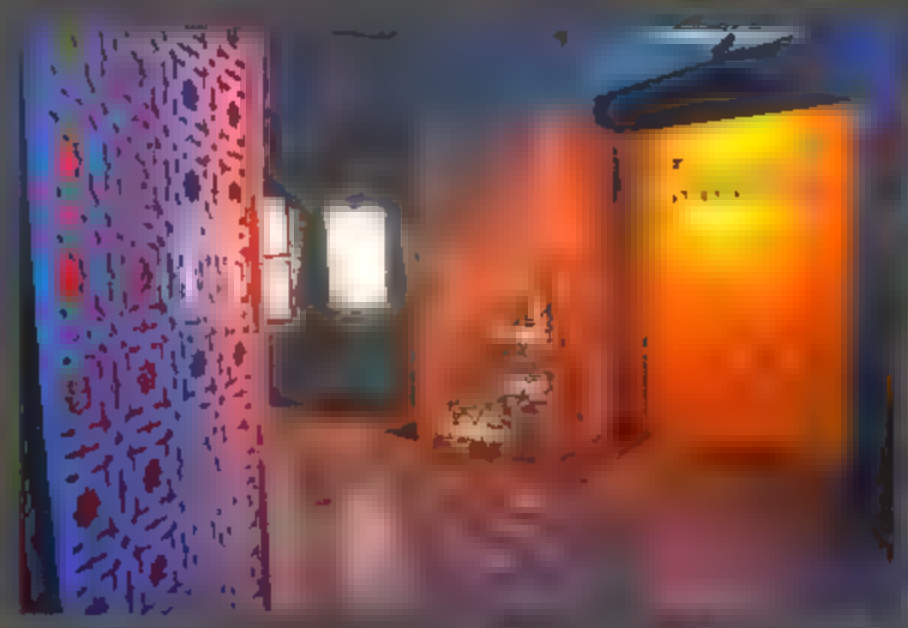
"En este caso simplemente sugiero que la gente se fije en la publicidad de este film antes y despues de la muerte de Steve Y tambien le pediria a cualquiera que le importe aunque sea lo más mínimo la muerte de Steve o su legado que no acuda a ver esta horrible pelicula Es lo último que Steve hubiera querido No puedo estar más en contra del film o de cualquiera relacionado con él, creo que es una absoluta verguenza Por suerte hay elementos mucho más positivos en el legado de Steve"

Y el último asunto tras romper con las editoriales, con los comics comerciales con los periodistas y (obviamente) con **Grant Morrison**, a Moore solo le quedaba hacer lo que nadie hubiera esperado ¡Romper con Northampton!! O más concretamente con su ayuntamiento, por una "exclusión" o cancelacion sin explicaciones de un proyecto que Moore y la libreria municipal tenian a pachas para introducir en la lectura a jovenes de la

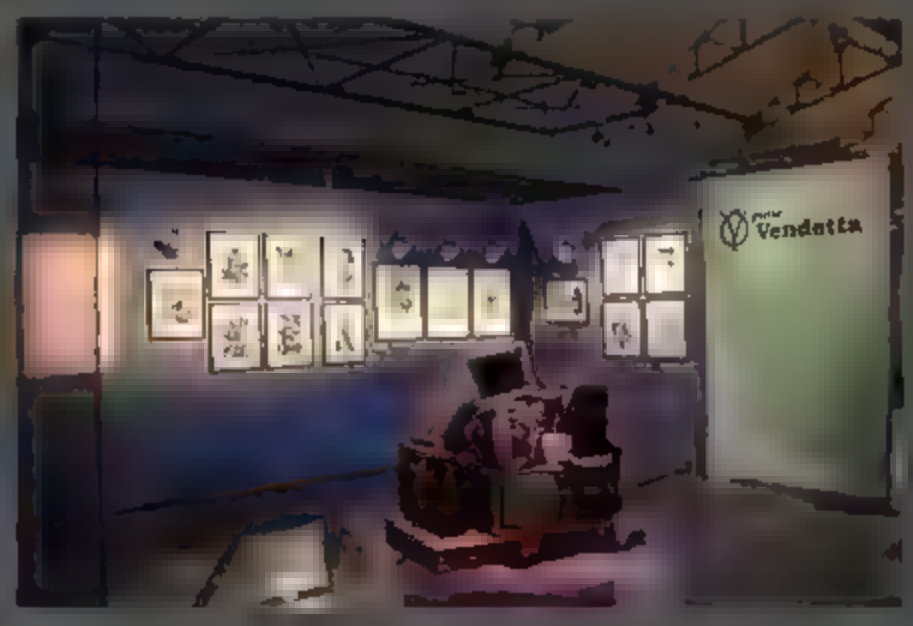
MADRIGUERAS (NOTCIERO A.M.)

Por Miguel Ángel Villalobos http. /elcarnava dewo fv lie blogspot.com.es

calle La cosa ultimo recientemente cuando tras unas parece ser que desastrosas decisiones del ayuntamiento de Northampton sobre todo referidas a las artes y las bibliotecas temas que Moore evidentemente procura potenciar y defender a capa y espada en su ciudad natal- Moore definió al alcalde como un *"Lego Tony Soprano"* - Y el caso es que incluso se parecen físicamente



Desde el blog de smokey man descubrimos la existencia de una exposicion dedicada a la obra de Alan Moore en la comuna francesa Aix-En-Provence (en la region de Provenza-Alpes-Costa Azul) con motivo del salon del comic Recontres du 9e Art Aparentemente se presentaron items originales de gran interes ademas de unos escenarios muy bien ambientados Aqui unas fotos de la expo



Por Miguel Ángel Villalobos http://elcarnava dewo fv lle.blogspot.com.es

-No podemos despedir el Noticiario de este mes sin hacer mención al concurso *'Ángeles Fósiles'* en el que sorteamos dos ejemplares de este maravilloso libro de **Alan Moore** editado por **La Felguera** y del que resultaron agraciados nuestros amigos de Facebook **Feis Bukowski** y **Ale Camionero** Brutales sin duda la gran mayoría de respuestas a la pregunta *¿De donde saca Alan Moore sus maravillosas ideas?* Y dignas de aparecer como apendice en algún próximo número de la revista! De nuevo muchas gracias por vuestra participación y mucha suerte para el próximo concurso

ELECTRICOMICS. MANIFIESTO Y FUTURO

Por José Vilca

TEXTO Y TRADUCCIONES DE JOSÉ VILCA

(Co-editor del blog LANUEZ **http://lanuez.blogspot.com.es/**)

A.MOORE EN ESPAÑOL

ELECTRICOMICS. MANIFIESTO Y FUTURO

Por José Vilca

"Personalmente no puedo esperar", dijo Moore "Con Electricomics estamos expectantes por abordar las posibilidades de las tiras cómicas en este medio nuevo y emocionante de una manera que nunca han sido tratados antes."

¿Se imaginan la posibilidad de que todos puedan crear comics digitales? El cómo a continuación

El anuncio de la creación de Electricomics es clave, no sólo por que aun no se ha establecido un *standard* en los comics digitales, sino que además de ser una nueva forma de auto publicarlos (arrancan con nada menos que 4 proyectos con grandes nombres como Alan Moore, Garth Ennis, Peter Hogan y Leah Moore) este enfoque involucra a los autores y les ofrece una conjunto de herramientas para realizar sus propios comics, usando una aplicación que es de código abierto.

Y por si fuera poco, es una iniciativa que esta alejada del control de la industria del comic al ser financiada con fondos públicos, a esto le agregamos el gran interes de revolucionar este medio y explorar las posibilidades que le puede dar un ambiente digital han convocado a diversos artistas que precisamente continuamente hacen eso impulsar el medio adelante y probar los límites (sabemos que nuestro amigo y genial colorista, Jose Villarrubia esta entre ellos)

Los detalles en la nota de prensa que hemos traducido, que pueden encontrar en la página de Electricomics

Alan Moore crea aplicación digital.

ELECTRICOMICS. MANIFIESTO Y FUTURO

Por José Vilca http:/lanuez.blogspot.com.es

El más famoso guionista de cómics modernos del mundo Alan Moore lidera un proyecto de investigación y desarrollo para crear una aplicación que permite que cómics digitales puedan ser creados por cualquier persona

Ya conocido por revolucionar la industria de cómic en la década de 1980, Moore esta empujando los límites de nuevo con Electricomics una aplicación que es a la vez un libro de historietas y un conjunto de herramientas de código abierto y fácil de usar. Al ser de código abierto y libre la aplicación tiene gran potencial no sólo para los profesionales de la industria, sino tambien las empresas, las organizaciones de arte y por supuesto, los fans del comic y creadores de todo el mundo

Reunion de staff de Electricomics. Moore incluido

"Personalmente no puedo esperar", dijo Moore *"Con Electricomics estamos expectantes por abordar las posibilidades de las tiras cómicas en este medio nuevo y emocionante, de una manera que nunca han sido tratados antes."*

"En lugar de la simple transferencia de narrativa del comic de la página a la pantalla tenemos la intención de elaborar historias ideadas expresamente para poner a prueba los límites de narración de esta tecnología sin precedentes. Con este fin estamos reuniendo equipos de los creadores más vanguardistas de la industria y les permitimos la entrada en los procesos técnicos con el fin de crear una nueva forma de narrar historias de comic."

Una reunion de Electricomics mucho mas bucolica. En la foto Vith Jenkins, Alan Moore y José Villarubia

ELECTRICOMICS. MANIFIESTO Y FUTURO

Por José Vilca http:/lanuez.blogspot.com.es

"A continuación se hará disponible gratuitamente para todos los excitantes talentos emergentes que sin duda están ahí afuera a la espera de tener acceso a la caja de herramientas técnicas que les permitan crear las historietas del futuro

Electricomics será un escaparate de 32 páginas, con cuatro títulos originales muy diferentes:

Gran Nemo - ambientada en la década de 1930, Alan Moore vuelve al héroe más popular de Winsor McCay

Cabaret amígdala - terror modernista del escritor Peter Hogan (Terra Obscura)

Red Horse - en el aniversario del comienzo de la Primera Guerra Mundial, Garth Ennis (Predicador, The Boys) y el artista danés Peter Snejbjerg (World War X) nos llevará de vuelta a las trincheras

Sway - una nueva hábil historia de ciencia ficción de viajes en el tiempo por Leah Moore y John Reppion (Sherlock Holmes - El Liverpool Demon, 2000 AD)

Alan y Leah Moore

Electricomics será auto-publicado por Moore y su colaborador desde hace mucho tiempo Mitch Jenkins, en su sello Orphans of The Storm, y financiado por el Digital R&D Fund for the Arts. Siendo un proyecto de investigación y desarrollo financiado con fondos públicos, Electricomics será libre para explorar las posibilidades del medio del cómic, sin las limitaciones de la industria.

La aplicación va a ser construido por Ocasta Studios, bajo la dirección de Ed Moore (sin relación de parentesco con Alan). Ocasta ha creado aplicaciones para, por ejemplo, Virgin Media, Vodafone, Harveys y The Register. Ellos están muy contentos de estar haciendo su primera incursión en el mundo del

ELECTRICOMICS. MANIFIESTO Y FUTURO

Por José Vilca http:/lanuez.blogspot.com.es

cómic

El equipo de investigación dirigido por la Dra. Alison Gazzard que ha publicado numerosos trabajos sobre el espacio, el tiempo y jugar con los medios interactivos, y es profesora de Artes de los Medios en el London Knowledge Lab. Institute of Education. Junto a ella Daniel Merlin Goodbrey es un pionero en el campo de los comics digitales experimentales y profesor titular de la Universidad de Hertfordshire

La hija de Alan Moore, Leah editará el proyecto, después de haber creado The Thrill Electric, un comic digital de 150 paginas, para C4 Education en 2011

Introducción y traducción de José Vilca

MAS INFORMACIÓN SOBRE ELECTRICOMICS

Pagina oficial incluye un blog con "updates" de Leah Moore:

http://electricomics.net/

Entrevista a Leah Moore sobre el proyecto

http://pipedreamcomics.co.uk/interview-leah-moore-electricomics-alan-moore-digital-comics/

ÁNGELES FÓSILES: UNA REIVINDICACIÓN DE LA MAGIA

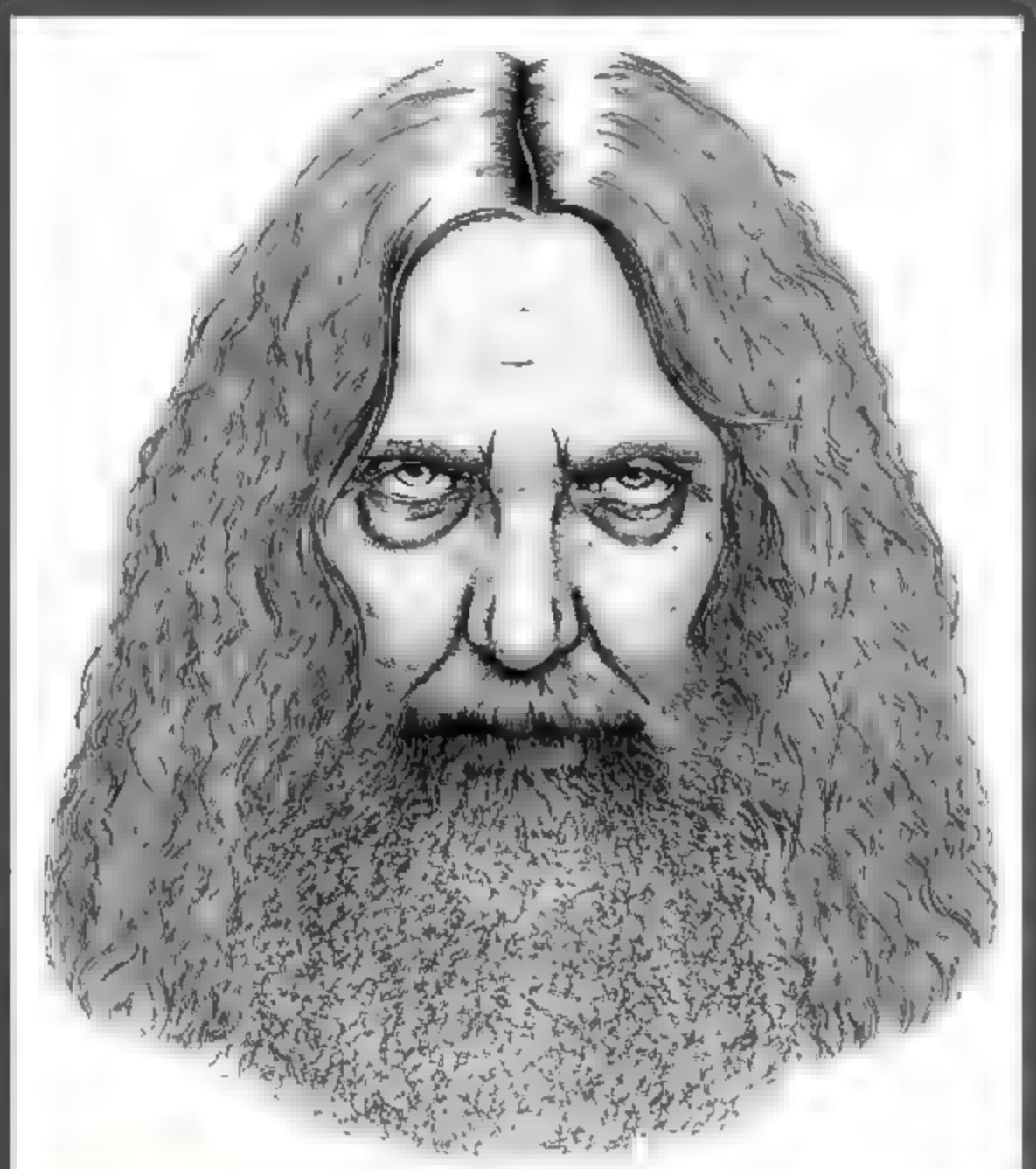
Por Josep Oliver

A.MOORE EN ESPAÑOL

ÁNGELES FÓSILES: *UNA REIVINDICACIÓN DE LA MAGIA*

Por Josep Oliver

Cuando cumplió 40 años, Alan Moore anunció a sus amigos que en adelante iba a dedicarse a la magia. El que había sido uno de los escritores más destacados para el cómic de toda la historia (si no el que más), con obras tan importantes como *V de Vendetta* o *Watchmen*, daba un giro a su carrera que algunos consideraban ridículo, aunque era no tan extraño como parecía. De hecho era una consecuencia mas bien lógica de lo que había ido aprendiendo durante toda su carrera. ¿Otra de las rarezas del de Northampton? Como dice Eduardo L. Hinton en su ensayo *El fuego divino*: *"Por supuesto, quien lo vea por primera vez pensará de él que es el tipo más freaky que se ha podido encontrar. Y eso está bien."*



En 2002, Moore escribió *Ángeles fósiles*. Estaba previsto que apareciera en la revista ocultista *Kaos*, dirigida por un amigo personal del escritor. Desgraciadamente, *Kaos* cerró y el artículo quedó inédito, aunque fue recuperado más tarde por otras revistas *underground* y adquirió el estatus de texto de culto. La Felguera Ediciones ha recuperado en 2014 ese artículo que condensa muy bien el pensamiento actual de Alan Moore, en una publicación sencillamente fantástica.

ÁNGELES FÓSILES: *UNA REIVINDICACIÓN DE LA MAGIA*

Por Josep Oliver http://www.papelenblanco.com/autor/josep-oliver

Ángeles fósiles viene prologado por un muy interesante texto de Servando Rocha titulado El hermoso hechizo de los magos anarquistas. En él nos cuenta cómo, en un primer estado de la Humanidad, la magia era la ciencia del todo: los chamanes eran los "técnicos de lo sagrado" y los encargados de interpretar la naturaleza e intermediarios de la divinidad, eruditos en diversas materias pero sobre todo los que conectaban las fuerzas que rodean al hombre con este Todo. Ese terminó con la llegada de los cultos monoteístas, sobre todo con el cristianismo, que relegó a todos aquellos hombres que creían en las fuerzas de la naturaleza a seguidores del Diablo. Pero las remotas tradiciones perdurarón en la alquimia medieval y renacentista.

El prólogo de Rocha sigue con diversas consideraciones sobre Moore que no os quiero estropear, lo importante es que da pie al texto en sí de Alan Moore. Él también revisa las raíces chamánicas de la magia como forma de mediar con un universo hostil para el hombre: *"En esas circunstancias no cuesta imaginar que la magia representaba originalmente una realidad integrada, una visión del mundo en la que quedaban subsumidas todas las demas: la caza, la procreación, protegerse de los elementos o pintar en las paredes de las cavernas. Una ciencia de todo [...]"*

Alan Moore distingue entre la magia primitiva, la de los alquimistas o John Dee, que considera una fuerza activa y pujante, llena de significado, con la del XIX, la del ocultismo, espiritismo, la Golden Dawn y otras sectas, que aunque persigue un fin pragmático, es básicamente un conjunto de ritos anquilosados que sólo tienen como finalidad recordar el glorioso pasado de la magia.

Y es por eso que hace una llamada a la transformación de la magia. Si consideramos, como Crowley, que la magia es el arte de producir cambios en la realidad conforme a la propia voluntad, es decir, obtener cierto

ÁNGELES FÓSILES: *UNA REIVINDICACIÓN DE LA MAGIA*

Por Josep Oliver http://www.papelenblanco.com/autor/josep-oliver

grado de poder sobre la realidad, Alan Moore concluye que la magia debe ser arte y el arte debe ser magia. El mismo hecho de que un artista sea un creador, un demiurgo, ya nos puede dar pistas sobre lo que Moore piensa. La música, las *performance*, la pintura, la danza o la poesía son parte del repertorio de trucos mágicos que empleaban los chamanes para transformar las mentes. La ópera tiene su base en la alquimia, por cuanto los que la concibieron buscaban aunar en una todas las demás artes. ¿No es indiscutible que obras como las de Borges, Philip K. Dick, Escher o el grupo Alcest tienen más probabilidades de convencer a alguien de adoptar un punto de vista mágico sobre la realidad que cualquier superchería relacionada con lo que entendemos popularmente por magia?

¿Y cómo se hace eso? Creando. Moore pone el ejemplo de la técnica que ha estado siguiendo desde que la descubrió en *From Hell*: la psicogeografía. El estudio pormenorizado de una ubicación concreta (sea Londres, en el caso de la novela gráfica citada, o Northampton en sus últimas obras) da lugar a una visión general del macrocosmos, revelando las relaciones, invisibles y eternas, que hay entre lo particular y lo general.

La apuesta de Moore no es estrictamente original: las relaciones entre magia y arte, el hecho de considerar al poeta (o al artista en general) como un demiurgo que crea una realidad, son muy diáfanas, pero su punto de vista es muy interesante. Es una vuelta de tuerca a la cuestión, un golpe bajo al materialismo cientificista. No se trata de reivindicar a conejos saliendo de una chistera: estamos hablando de un sistema filosófico que ve en la poesía un poder mágico, transformador. Entendiendo el arte como magia, devolvemos al mago los poderes chamánicos que tenía en sus orígenes.

La edición de La Felguera del texto es simplemente impecable: tanto por la traducción, anotación y prólogo, como por la profusa ilustración con los más variados grabados, dibujos y fotografías relacionados con el mundo de la magia. *Ángeles fósiles* es una piedra de toque, quizá una obra menor en la trayectoria de Moore pero sí una síntesis brillante de su pensamiento. Un libro muy recomendable y sin duda para este servidor, de lo mejor del año.

Josep Oliver es coautor de *El joven Lovecraft* y crítico en *Papel en Blanco*

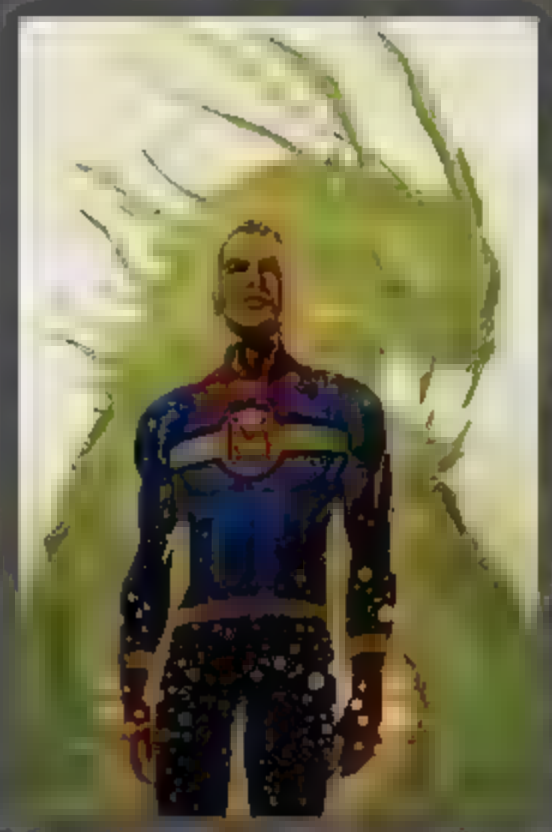
MARVELMAN

Por Jorge Duarte

A.MOORE EN ESPAÑOL

MARVELMAN
Por Jorge Duarte

Como ya todo el mundo sabe Miracleman -Marvelman originariamente- nació en el Reino Unido, allá por la década de los cincuenta, bajo la influencia profunda -vamos, plagiado con poco disimulo- del antiguo Capitan Marvel -después Shazam- que a su vez se inspiraba, de una manera igualmente profunda y poco disimulada, en el propio Superman. Sus aventuras, que participaban de ese caracter infantil tan típico de los cómics de la edad de oro, se prolongarían hasta 1963, año en el que la colección cerraría pasando a engrosar el limbo de los superhéroes olvidados. Y allí permanecería hasta que en 1981 el genial barbudo decidio recuperarla para dar inicio con ella a lo que podríamos denominar como su trilogía de la desmitificación del superheroe, trilogía que completaría con V de Vendetta y Watchmen.

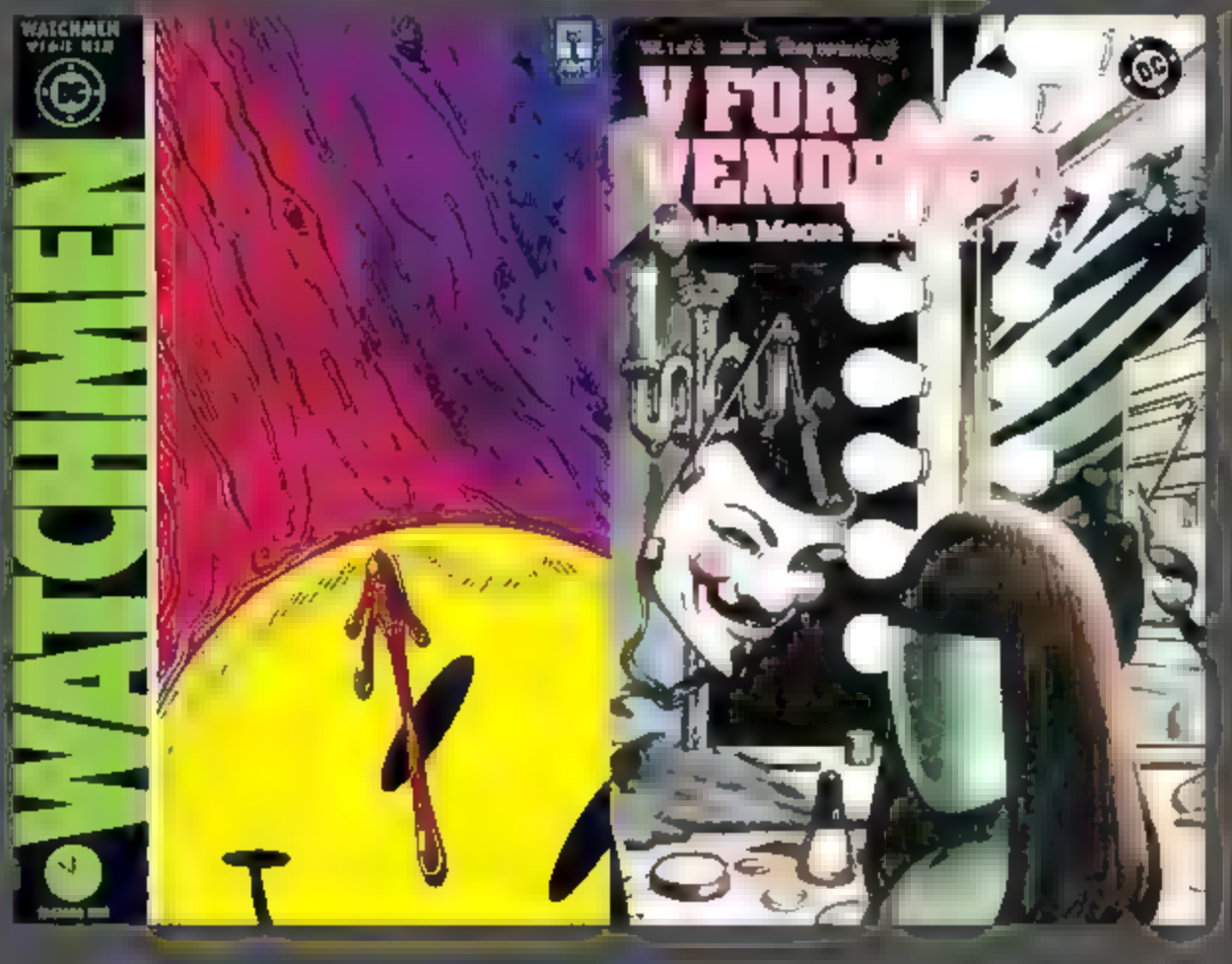


Con Miracleman el guionista ingles empieza a poner en jaque la vision del mundo que el mito del superheroe habia ofrecido hasta entonces, borrandola y sustituyendola por otra acaso más madura, mas adulta, más coherente. Para ello Moore divide la obra en tres libros, de los cuales dedicará los dos primeros a esta labor desmitificadora, para una vez destruido el mito, ofrecernos en el tercero su propia version de lo que pueden llegar a ser los superheroes cuando se les toma con mayor seriedad. Así, la narración se inicia cuando Mike Moran redescubre accidentalmente ser el alter ego de Miracleman, precipitándose la vida del personaje a partir de entonces en una espiral de acontecimientos que terminarán por revelarle la verdadera naturaleza de sus anteriores peripecias superheroicas -las de las décadas de los 50 y 60- que resultan no ser otra cosa que las delirantes fantasías del científico Gargunza, uno de sus enemigos dentro de la propia fantasía. De esta manera Moore consigue, además de integrar de forma natural toda la historia del personaje dentro de la nueva visión que de esta está creando, sacar fuera de la "realidad" la anterior concepción del mismo, dejándola reducida a la categoría de mera ensoñación. Una

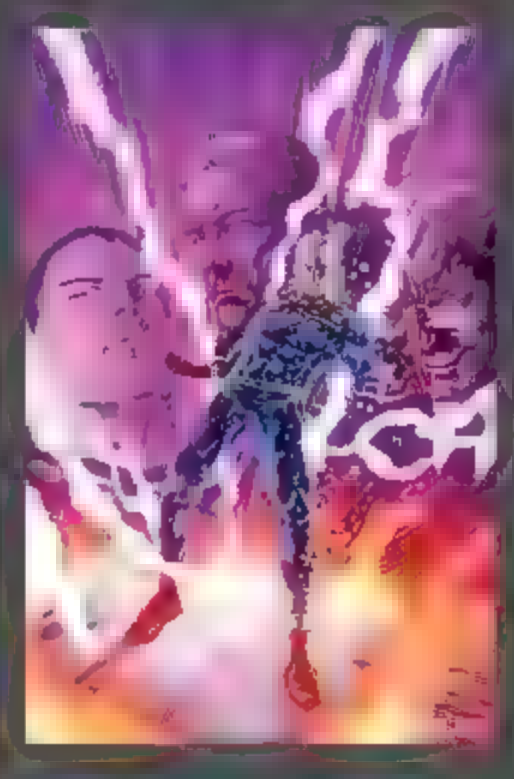
concepción que acabará de destruir en el libro segundo, cuando Miracleman mata a Gargunza, su creador, liberándose así completamente de su pasado y dejando el camino expedito para la exploración del nuevo superhéroe del superhéroe adulto. Pero esta maduración no se fundamenta, como podría suponerse en un principio en la elaboración de unas premisas más realistas: el superhéroe siempre tendrá que partir de la aceptación de unos supuestos imposibles, como imposible es él mismo en el mundo real- sino en la exploración coherente de los efectos y consecuencias que se derivarían de su existencia. Hasta entonces, los superhéroes, especialmente los de la edad de oro, se habían movido dentro de un universo iterativo en el que tras cada aventura el orden era siempre reestablecido, no dejando jamas cicatriz alguna sobre el mismo. En este tipo de universo no es posible profundizar en las consecuencias de la existencia de los seres extraordinarios, pues la relación entre causas y efectos se halla bloqueada, no habiendo por tanto consecuencia alguna que analizar. "como dice el propio Mike Moran "era como un juego que nadie se tomaba en serio"

Pero Moore va a destruir el juego en sus comics insertando a los superhéroes dentro de una corriente temporal que podríamos considerar como normal: es decir, donde cada acto tiene consecuencias duraderas en la realidad. Así por vez primera la existencia de un supervillano Kid Miracleman no se traducirá en la urdimbre de un plan absurdo que es desbaratado sin perjuicio de nadie, sino que traerá como consecuencia la muerte brutal de miles de personas, como difícilmente podría ser de otra forma en un universo medianamente consistente. Y es que en este mundo de causas y efectos el superhéroe debe plantearse cuál es su lugar en el orden de las cosas y cuál es su responsabilidad frente al mismo, pudiendo vislumbrar por primera vez la posibilidad de cambiarlo radicalmente por vez primera el superhéroe se apercibe de que la utopía está a su alcance. Esta es una constante dentro de las obras de desmitificación de Moore: el superhéroe, además de hacer posible la utopía, está obligado a lograrla, aunque para ello deba construirla sobre los blancos cimientos de huesos humanos.

Por Jorge Duarte http://letrinaheridos.blogspot.com.es



Llegados a este punto sería interesante señalar la que a mi parecer es la principal diferencia entre las respectivas visiones del mundo superheroico aportadas por Miracleman, V de Vendetta y Watchmen, que no sería otra que un posicionamiento distinto frente a las posibilidades de la condición humana, hecho este que determinaría a su vez el tipo de utopía hacia la que tiende cada obra. Considerado así, creo que la más optimista es sin duda V de Vendetta, en donde la misión del hombre extraordinario -en este caso sin más poder que el de su inteligencia y su habilidad- se reduce simplemente a derribar el orden injusto que impide la realización de la utopía, pero sin aspirar jamás a tutelar dicha utopía. V se conforma con liberar al hombre ofreciéndole la posibilidad de crear un nuevo orden más justo, pero sin intervenir nunca en este proceso. Roto el yugo, el ser humano en libertad, un ser humano nuevo, es capaz de crear su propio Edén.



Por su parte Watchmen se situaría aquí en un lugar intermedio en donde la utopía pasa también obligatoriamente por la destrucción del orden irracional imperante que impide que se produzca el cambio necesario en la humanidad. Pero esta destrucción se realiza desde el engaño, dando por supuesto que al hombre es necesario llevarlo a rastras al paraíso. La concepción de la humanidad es por tanto pesimista, siendo considerada como un rebaño al que hay que guiar. Veidt, que tampoco es un superhombre, promueve el cambio interior del ser

humano, pero a diferencia de V al que jamás se le ocurre sugerir como debe ser el nuevo hombre Ozy sí que se encarga de programarlo a través de su método Veidt De esta manera aspira a crear una utopía de hombres diseñados a imagen y semejanza de sí mismo

Y finalmente la más pesimista sin duda, sería Miracleman en la que la utopía no sólo es dirigida y tutelada no sólo busca transcender a la humanidad tal cual es sino que en verdad quiere sustituirla por otra cosa Porque los superhéroes aquí no son una evolución del hombre son sus usurpadores Tanto es así que superhéroe y alter ego son siempre dos cuerpos bien diferenciados que casi pueden ponerse frente a frente La humanidad no es más que una especie animal que servirá como materia prima para que la verdadera inteligencia, los nuevos semidioses aparezcan en el mundo y realicen la gran utopía Esta modalidad de utopía deriva en una especie de olimpo para titanes donde lo humano tiene las horas contadas Porque al fin esto es para Moore el superhéroe la mitología olímpica propia del siglo XX

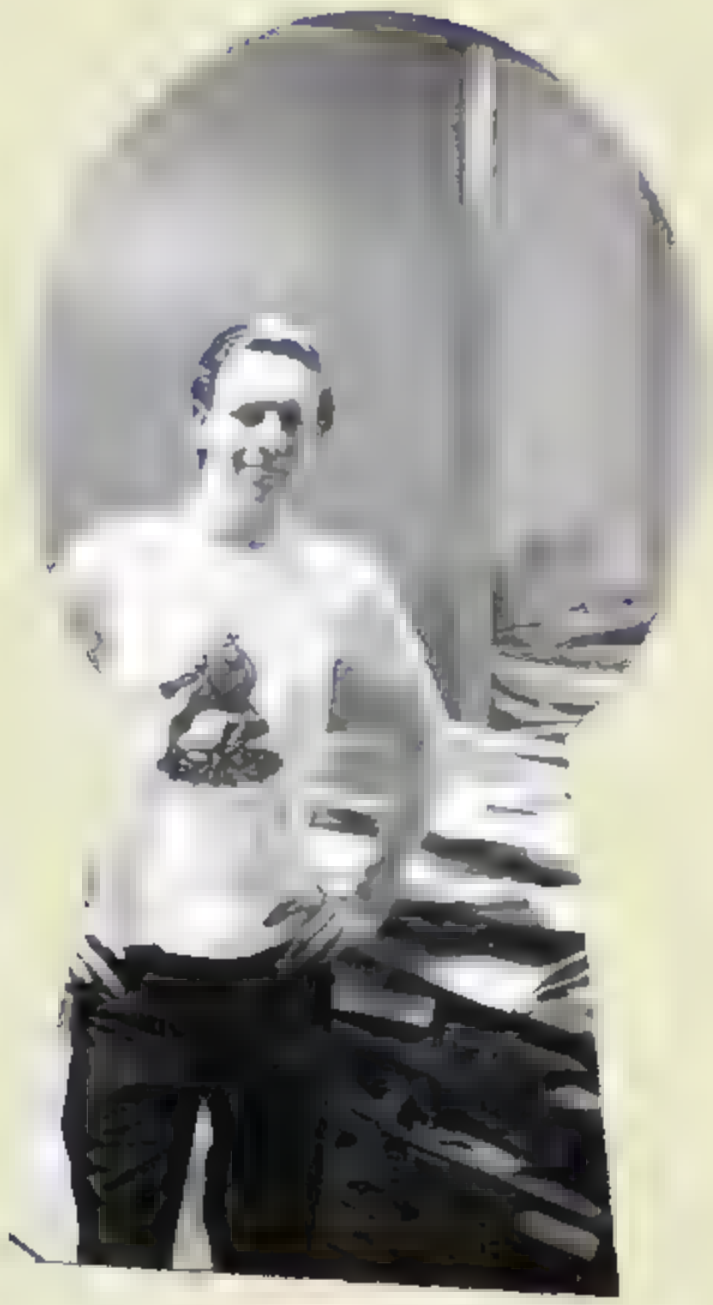
Pues nada, que estamos ante una de las encarnaciones más grandes de Moore Y con eso queda todo dicho

STEVE MOORE 1949 – 2014.
UN HOMENAJE PERSONAL

Por Pádraig Ó Méalóid

Publicado en "The Beat" el 25 de Marzo de 2014

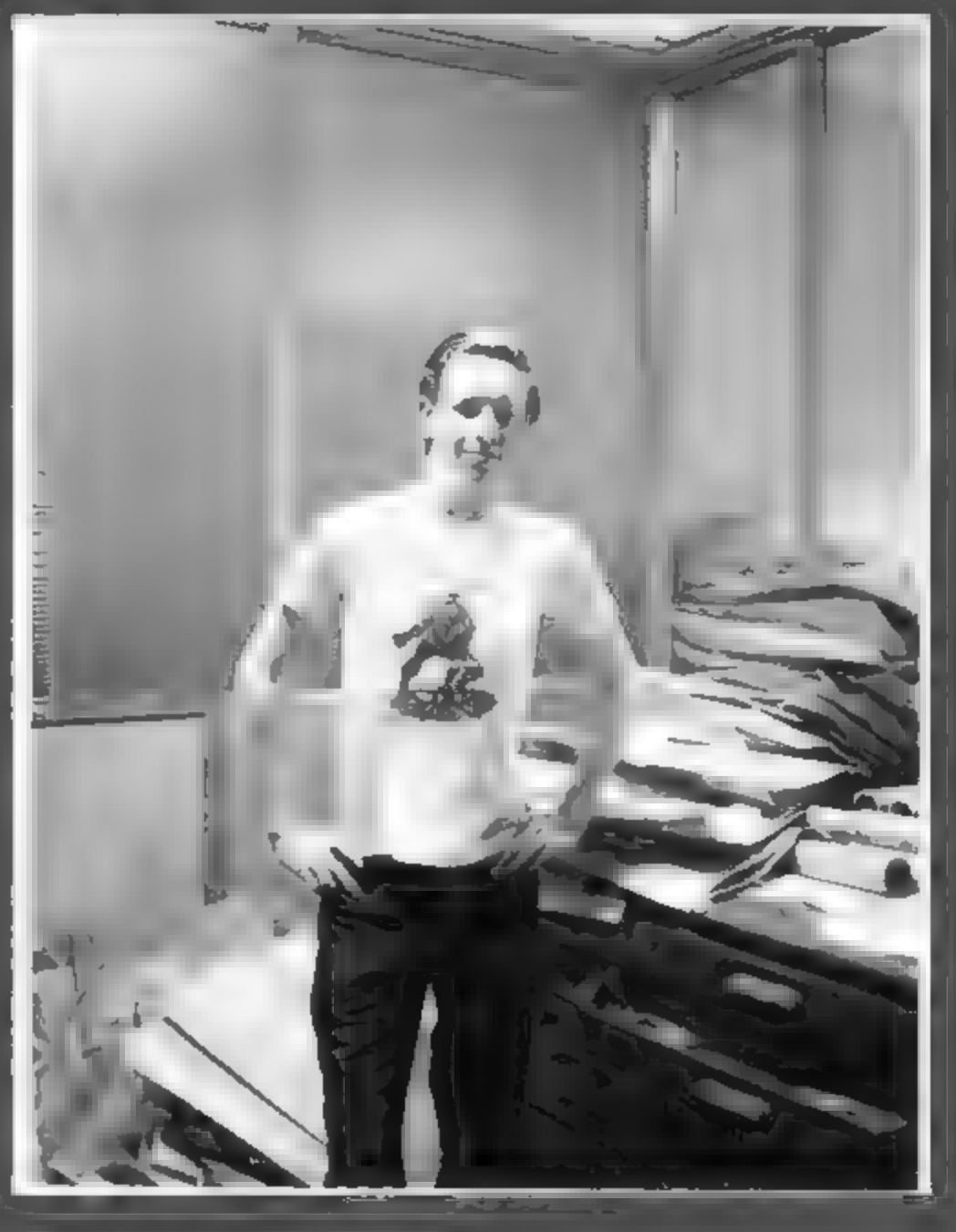
http://comicsbeat.com/steve-moore-1949-2014-a-personal-appreciation/



Traducido por Miguel Ángel Villalobos

EMBRYO
A MOORE EN ESPAÑOL

STEVE MOORE 1949 – 2014.
UN HOMENAJE PERSONAL
Por Pádraig Ó Méalóid



Por Pádraig Ó Méalóid

(Publicado en *'The Beat'* el 25 de Marzo de 2014)

Traducido por **Miguel Ángel Villalobos**

Stephen James Moore nació el 11 de junio de 1949 a las 2:00pm en Shooters Hill al sur de Londres. En la misma casa de la colina en la que vivió toda su vida, y en la que murió el 16 de marzo de 2014. Dentro de ese periodo produjo una ingente cantidad de material de alta calidad, la mayoría escrito en esa misma casa. Era un hombre que valoraba mucho su privacidad, pero su vida y la mía se cruzaron de varias formas en sus

últimos años y aprendí mucho sobre él en ese breve periodo

Pero en realidad ya estaba muy al loro del enorme trabajo de Steve Moore antes de eso. Había leído de forma algo inconexa su material para 2000 AD donde escribió muchas historias cortas de gran ingenio, pero probablemente no exagero si digo que "Warrior", revista de la que él fue un componente vital tanto delante como detras del escenario, cambio mi vida. Sin embargo, probablemente había estado leyendo todo su trabajo sin acreditar en los comics británicos durante muchos años antes de eso, y sin saberlo.

Tras dejar la escuela a los 16, Steve pasó un año y medio trabajando en el laboratorio de una fabrica de moler harina, justo ántes de comenzar como aprendiz en las oficinas de Odham Press en el 64 de Long Acre, el primero de mayo de 1967. En tres meses fue ascendido a sub-editor junior de "Pow" y "Fantastic". La primera historia que vendio de forma profesional fue una de tres páginas para "Pow" llamada "The House in the Haunted Swamp" que apareció en el numero 45 del magazine, a finales de 1967, cuando yo estaba a punto de cumplir ocho años y sin duda era lector de "Pow!" o comics por el estilo. Después comenzó a hacer trabajo editorial y a escribir historias para varios comics de UK, entre ellos "Whizzer & Chips", "Valiant" y "Cor!" con sus dos signos de exclamación. Poco a poco, en 1972, comenzó a abandonar la seguridad del empleo a jornada completa para convertirse en escritor "freelance", en una carrera que recorrio durante cuarenta años a partir de entonces.

Sin embargo, antes de todo esto él se había mantenido muy ocupado en el "fandom" británico de la ciencia-ficción y el cómic, asistiendo a reuniones de

STEVE MOORE 1949 – 2014. UN HOMENAJE PERSONAL

Por Pádraig Ó Méalóid

http://comicsbeat.com/steve-moore-1949-2014-a-personal-appreciation

(Traducción de M.A. Villalobos)

fans de la "sci-fi" en Londres cuando era un adolescente, y conociendo allí a escritores como Michael Moorcock, John Brunner, Kenneth Bulmer, y E.C. Tubb además de dar sus primeros pasos en la publicación de "fanzines" a través de una muy primitiva tecnología de imprenta. Después de la "Worldcon" de Londres de 1965 se involucró en el "fandom" comiquero y en julio de 1967 publicó "Ka-Pow", el primer fanzine de cómics británico - aunque el auténtico "primer fanzine" de comics a este lado del atlántico fue "Merry Marvel Fanzine", publicado por el irlandés Tony Roche que vivía en Dun Laoghaire, un suburbio de Dublin que había visto tiempos mejores y en el que yo también vivía, pero tenía 7 años y era totalmente ignorante de que se estaba haciendo historia justo a mi lado. A este le siguieron muchos "fanzines", y muchos contactos con todo tipo de personas que después se harían importantes en los comics de UK y más allá.

En agosto de 1968 Steve Moore organizó junto a Phil Clarke y Kay Hawkins -la novia de Clarke de entonces- la Comicon 68, la primera convención de comics británica, celebrada en el Hotel Midland de Birmingham. La multitud asistente se redujo a menos de cincuenta personas, pero estas incluían a artistas de comic como Paul Neary, Mike Higgs y Jim Baikie. También Nick Landau y Mike Lake que después fundarían Titan Distribution, abrirían las tiendas "Forbidden Planet" de Londres y publicarían reediciones de tebeos en blanco y negro a través de "Titan Books". También apareció aunque no se incluyera en la lista de miembros, Derek Stokes -universalmente conocido como Bram- que después abriría la legendaria tienda de libros y lugar de encuentro de la contracultura "Dark They Were and Golden Eyed". Un nombre más de esa lista de miembros aunque solo en calidad de apoyo y no de organizador fue el de un quinceañero llamado Alan Moore, del cual hablaremos más adelante. Hubo una segunda convención de cómics en 1969, llamada de forma obvia "Comicon 69", en la que Steve también formó parte del comité organizador. Tras esto, se dio cuenta de que lo de las convenciones no era lo suyo -ni como administrador ni como asistente- y se convirtió en un recluso confeso, al menos en lo que se refería a aparecer en eventos relacionados con el cómic o la "sci-fi". Pero algunos de los asistentes a esa segunda convención fueron Alan Moore, Steve Parkhouse, Barry (Windsor) Smith y Bob Rickard, del cual también volveremos a oír hablar luego.

STEVE MOORE 1949 – 2014. UN HOMENAJE PERSONAL

Por Pádraig Ó Méalóid

http://comicsbeat.com/steve-moore-1949-2014-a-personal-appreciation

(Traducción de M.A. Villalobos)

Derek 'Bram Stokes' abrió 'Dark They Were and Golden Eyed' en 1970 en Bedfordbury, justo al lado del Covent Garden, y poco después, 1977, el escritor de fantasía Stan Nicholls fundó 'Bookends' en Notting Hill. Cuando Steve Moore se convirtió en 'freelance' en 1972 le propusieron ser socio de 'Bookends' y tras decirle adiós a 500 libras se convirtió co-propietario de una tienda de libros de ciencia ficción, que también incluía una habitación en el sótano llena de cómics. Allí podría escribir entre cliente y cliente. Algunos de estos tebeos fueron encargados por un editor llamado John Barraclough que acababa de lanzar una revista llamada 'Target' y que incluyó cómics de Steve como el thriller de terror en cuatro partes 'The Curse of the Faceless Man', además de una tira de espada y brujería llamada 'Orek the Outlander' y también material seriado en prosa de todo tipo de géneros incluyendo 'The Horror in the Churchyard' y 'The Scourge of Planet X'.

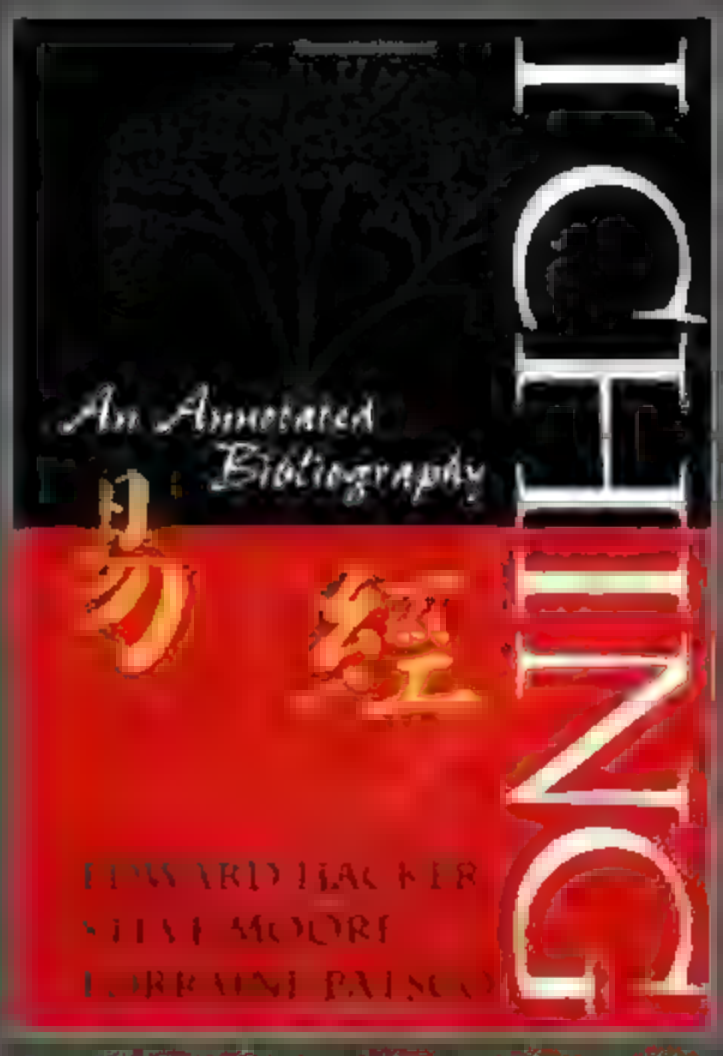
Por aquella época Barraclough también suministraba historias de Tarzan a una compañía de cómics sueca, así que Steve no tardó en participar. También realizó algunas series para 'Mirabelle', el tebeo para chicas de IPC que ni siquiera llegó a ver en la versión publicada porque IPC no mandaba copias a sus autores, y le avergonzaba demasiado ir a comprarlas él mismo. Todo parecía ir viento en popa, pero al final resultó que todo era demasiado bueno para ser cierto. El Comité Anti-Publicaciones Obscenas atacó 'Bookends' a finales de 1973, y por si fuera poco la tienda acabó entre la espada y la pared con una deuda de 5.000 libras, que el propio Steve Moore tuvo que acabar cubriendo casi al completo. Stan Nicholls, por su parte, acabó en 'Dark They Were and Golden Eyed', así que al menos su amistad duró durante un tiempo. Hasta que Nichols se trasladó a la tienda 'Forbidden Planet' de Landau y Lake.

STEVE MOORE 1949 – 2014. UN HOMENAJE PERSONAL

Por Pádraig Ó Méalóid

http://comicsbeat.com/steve-moore-1949-2014-a-personal-appreciation

(Traducción de M.A. Villalobos)



Mientras tanto, en otra parte de su biografía, Bob Rickard, al que había conocido a través de varias actividades de fans en 1968, se encontraba a punto de cambiar la vida de Steve Moore para siempre. Rickard se enteró de que el cine Odeon de Birmingham proyectaba películas chinas a la una de la madrugada, para que los trabajadores de los restaurantes chinos pudieran ir a verlas después del trabajo. Bob llevó a Steve a ver una película llamada "The Sword", protagonizada por Wang Yu y se quedó enganchado al instante. Así fue como Steve comenzó a ver tantas películas producidas en Hong Kong y Taiwan como le fue posible, para al final escribir sobre ellas y la cultura china en general. Pasaba mucho tiempo de ocio a primeros y mediados de los años 70 merodeando por clubs de cine orientales en el área china de Gerrard Street en Londres y aun conservaba muchos de los fotogramas y posters que conseguía del personal de esos cines. Todo esto le llevó al I-Ching, una de sus principales fuentes de estudio, lo que hizo que escribiera el ensayo "The Trigrams Of Han" publicado por HarperCollins en 1989 y que, digámoslo así, fue altamente apreciado por sus colegas de estudios pero no recaudó ni un penique. También se unió a la sociedad del I-Ching de Londres, más por sus panfletos

que por sus reuniones y casi enseguida se dedicó a producir su propia publicación "The Oracle". Todo esto culminó cuando se unió a la "Royal Asiatic Society" y cuando participó extensamente en "I Ching An Annotated Bibliography", un exhaustivo análisis de 350 páginas sobre este tema publicado en 2000 por Routledge, pero continuó contribuyendo a muchos análisis y debates en este campo justo hasta nuestros días

Otra consecuencia de su Amistad con Bob Rickard fue formar parte del 'Fortean Times' (antes llamado 'The News'), para el que recuperó viejos cuentos, escribió sobre el fenómeno oriental y pronto se convirtió en editor adjunto, reseñista y ayudante al que a veces incluso se le pagaba. Debido a su larga relación de amistad con Bram Stokes, la gente del Fortean Times comenzó a reunirse en una habitación justo encima de su tienda hasta el cierre en 1981.

Sin embargo, más de cuarenta años después del comienzo de aquello, él seguía reuniéndose con el resto de los ayudantes del FT, aun intentando poner orden en todos los textos que habían recibido y manteniendo el contacto. Durante esos cuarenta años trabajó como editor, indexador y colaborador en una gran cantidad de libros sobre el magazine, incluyendo seis volúmenes de estudios sobre Fortean, trece volúmenes recopilatorios de la revista y varias compilaciones de recortes, con títulos como 'Fortean Times Book of Inept Crime', 'Fortean Times Book of Strange Deaths' (publicado en America como 'The Comedian Who Choked to Death on a Pie and the Man Who Quit Smoking at 116: A Collection of Incredible Lives and Unbelievable Deaths'). Otra de las piezas que produjo para ellos iba a tener una profunda influencia en mi vida, pero llegaré a eso un poco más tarde

Mientras tanto seguía escribiendo cómics, justo igual que cuando lo dejamos a mediados de los setenta, pero ahora desde la comodidad de su propia casa, en la que trabajaría siempre desde entonces. Desde que trabajó con el editor Dez Skinn en su etapa en Odhams/IPC/Fleetway, en la cual hubo muchas fusiones y cambios de nombre, tanto de la compañía como de los tebeos que

A.MOORE EN ESPAÑOL

STEVE MOORE 1949 – 2014. UN HOMENAJE PERSONAL

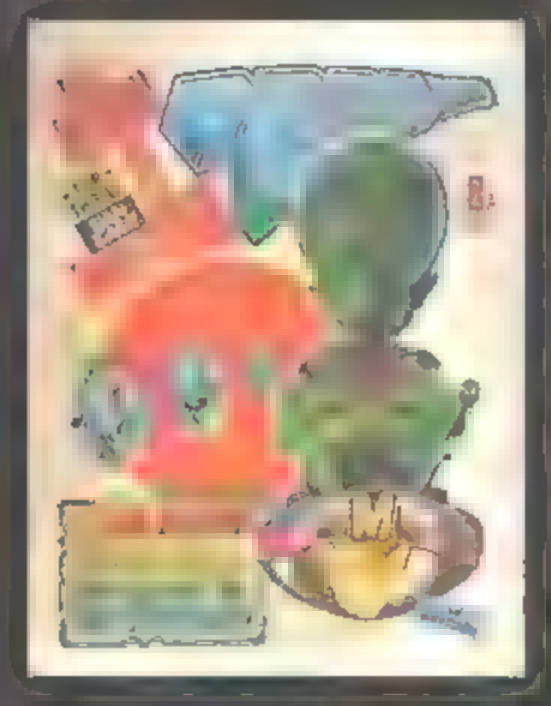
Por Pádraig Ó Méalóid

http://comicsbeat.com/steve-moore-1949-2014-a-personal-appreciation

(Traducción de M.A. Villalobos)

publicaban volvieron a trabajar juntos en varios títulos de otras compañías como 'House of Hammer' (1976), 'Starburst' (1977), 'Hulk Comic' (1979), y 'Dr Who Weekly' (1979). También acabó escribiendo casi todos los contenidos de los tebeos y anuales de complemento de series famosas publicados por John Barraclough en 'Brown' o por Watson/Grandreams Ltd, comenzando con el Anual de 'Kung Du' en 1974, y escribiendo un total de 6º durante los siguientes trece años. En un año elegido al azar 1979, por ejemplo escribió material para anuales de 'Dick Turpin' 'Fantastic Four' 'Hulk' 'Sherlock Homes & Dr Watson' 'Spider-Man' 'Star Trek The Motion Picture' y 'Young Maverick' Si eres de este lado del Atlántico, tienes un cierto rango de edad es muy posible que leyeras 'Anuales' de Navidad salidos de su pluma

Aparte de todo esto tambien trabajaba unos pocos días a la semana en 'Dark They Were and Golden Eyed' escribía para 'Fortean Times' e incluso escribio para revistas masculinas, incluyendo un relato para 'Tidbits' que, supuestamente, era una historia real de *'Mis aventuras sexuales en Bangkok'* la cual era por supuesto totalmente ficticia, dado que lo más al este que él había viajado era a Dover. Este relato iba a ser publicado bajo el pseudónimo recientemente diseñado de Pedro Henry, pero algún duendecillo de la editorial filtró su verdadero nombre para su vergüenza. Pero Pedro sobreviviría para luchar otro día



Mientras ocurría todo esto, se avecinaban cambios en los cómics británicos. En febrero de 1977 IPC Magazines lanzó '2000 AD', uno de los poquísimos cómics de UK que sigue publicandose actualmente. La primera historia de Steve Moore para '2000 AD' fue para el Prog 12 (o sea el número 12) con la primera entrega de 12 de las aventuras de Dan Dare, el 14 de mayo de 1977. El continuaría escribiendo por épocas para este cómic durante treinta años, acabando en el 'Prog 1458', el 28 de septiembre de 2005. En el 'Prog 25' había escrito la que fue la primera historia de los 'Future Shocks' de Tharg, que se convertiría en un título aglutinador de historias muy breves que vería publicados trabajos de gente tan diversa como Neil Gaiman, Peter Milligan o Alan Moore

STEVE MOORE 1949 – 2014. UN HOMENAJE PERSONAL

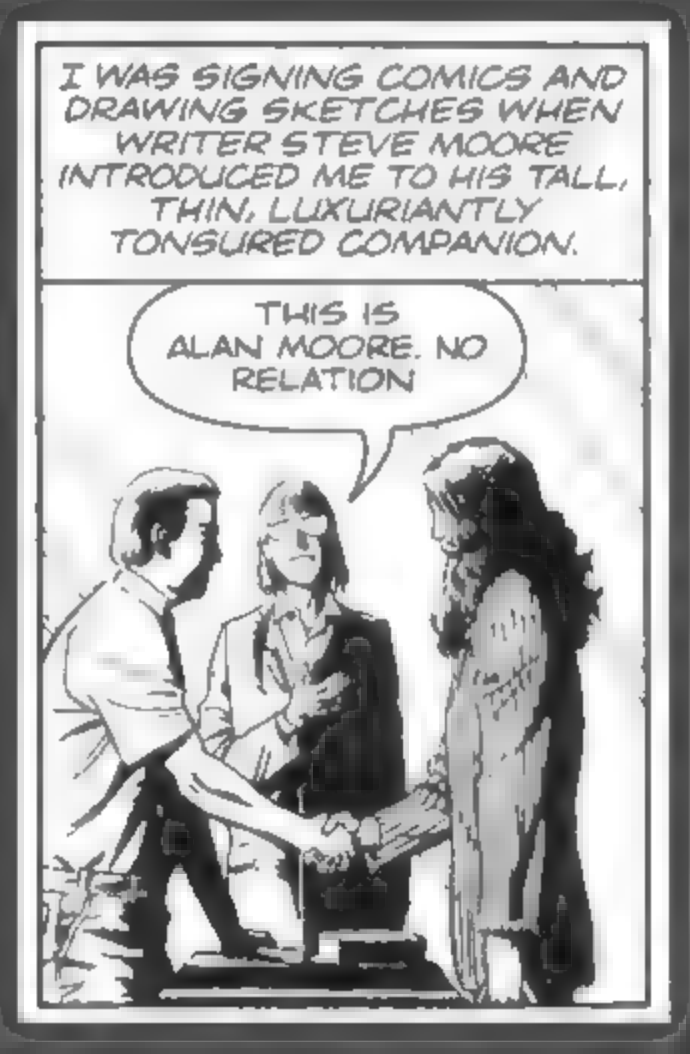
Por Pádraig Ó Méalóid

http://comicsbeat.com/steve-moore-1949-2014-a-personal-appreciation

(Traducción de M.A. Villalobos)

Alan Moore, el cual es famoso por no tener relación familiar con Steve Moore, había conocido a su tocayo a través de las páginas del fanzine de Phil Clarke "The Comic Fan", a mediados de 1967, gracias a un anuncio de Steve en el que buscaba un libro llamado "Dead or Alive", el cual era una novelización de "Los Vengadores" (la serie británica, no el cómic americano). Al final resultó que ese libro nunca se había publicado. Steve comentó al respecto:

"Así que toda nuestra amistad se cimentó básicamente en la búsqueda un libro quimérico e inexistente el cual es un tema recurrente en nuestra obra. De hecho en la mía es tan reciente como para aparecer en "Somnium" [NOTA DE EMBRYO: La última novela publicada de Steve Moore]. *No es un mal símbolo para los escritores de hecho dado que nuestro trabajo es traer a la luz libros que no existen escribiéndolos. Pero quizás aun mas interesante debido a nuestras mas recientes nociones sobre el Idea Espacio es como nos unió la idea de un texto en lugar de un texto real. Puedes darle a eso el significado que quieras, o quizás era simplemente el universo echándose unas risas."*


I WAS SIGNING COMICS AND DRAWING SKETCHES WHEN WRITER STEVE MOORE INTRODUCED ME TO HIS TALL, THIN, LUXURIANTLY TONSURED COMPANION.
THIS IS ALAN MOORE. NO RELATION

Dave Gibbons recrea en su tapiz el momento en que Steve Moore le presentó a su tocayo utilizando su famosa frase.

No tardó en desarrollarse una relación por correspondencia entre un Alan de catorce años y el Steve de dieciocho, lo que propició que Alan se convirtiera uno de los amigos más cercanos de Steve junto a Bob Rickard. De hecho Steve es el hombre al que Alan culpa de llevarle por *"el mal camino"* en más de un sentido, aunque Steve discrepó cuando le pregunté al respecto.

A.MOORE EN ESPAÑOL

STEVE MOORE 1949 – 2014. UN HOMENAJE PERSONAL

Por Pádraig Ó Méalóid

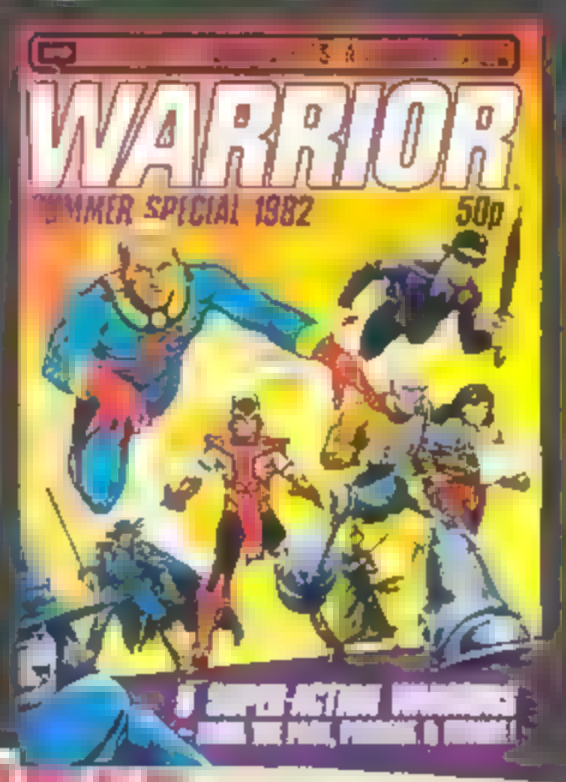
http://comicsbeat.com/steve-moore-1949-2014-a-personal-appreciation

(Traducción de M.A. Villalobos)

POM: Tengo esta especie de idea romantica en mi cabeza, en la que Alan es el salvaje que te lleva por el mal camino mientras que tu eras el más tranquilo y eras arrastrado a todo tipo de problemas por amistad. Pero esto es totalmente falso ¿Verdad? Estoy hablando de comics, drogas y magia. Tu eras literalmente el que le llevo por el mal camino a el.

SM: *Bueno, me encantaria presentarme a mi mismo como a un malvado Svengali que le echó un vistazo a Alan y se dio cuenta de que había encontrado a un individuo de apariencia chocante, pero maleable, con el cual podía pasar años de placer destruyendo poco a poco, pero no fue así en realidad. Incluso aunque él haya dicho publicamente que yo fui el hombre que le arruinó la vida. Yo simplemente tonteaba con todas estas cosas, escribir comics, fumar drogas, practicar magia y renunciar a cualquier tipo de decoro. Y lo siguiente que ocurre es que Alan al ver que no he muerto en el proceso decide hacer lo mismo... solo que durante mucho más tiempo. En serio, no es mi culpa. Ademas él nunca me ha hecho caso siempre. Nunca conseguí engancharle a China, a la musica clásica del mismo modo que yo en realidad nunca compartí su interés por la ciencia o por los monologos de comedia. Simplemente compartiamos algunas áreas de interes y teníamos un enorme respeto mutuo por las que no lo eran. E incluso en esas conseguíamos influir un poco de vez en cuando.*

Los dos "*Moores*" estaban interesados en trabajar en el mundo de los comics y ambos intentaron colar su material a su manera. Alan consiguió publicar su propio trabajo en la revista de música "Sounds" en 1979, donde Steve posteriormente escribiría guiones de la tira "The Stars My Degradation", que el joven Alan dibujaba y después llegaría "2000 AD" y sus "Future Shocks". Steve mientras tanto asistió a la planificación de una nueva revista a primeros de los ochenta llamada "Warrior", en la que el editor Dez Skinn prometía a los creadores los derechos de autor y sugirió que su amigo Alan podría echar una mano en relanzar al superheroe de U.K. Marvelman para esta publicación.



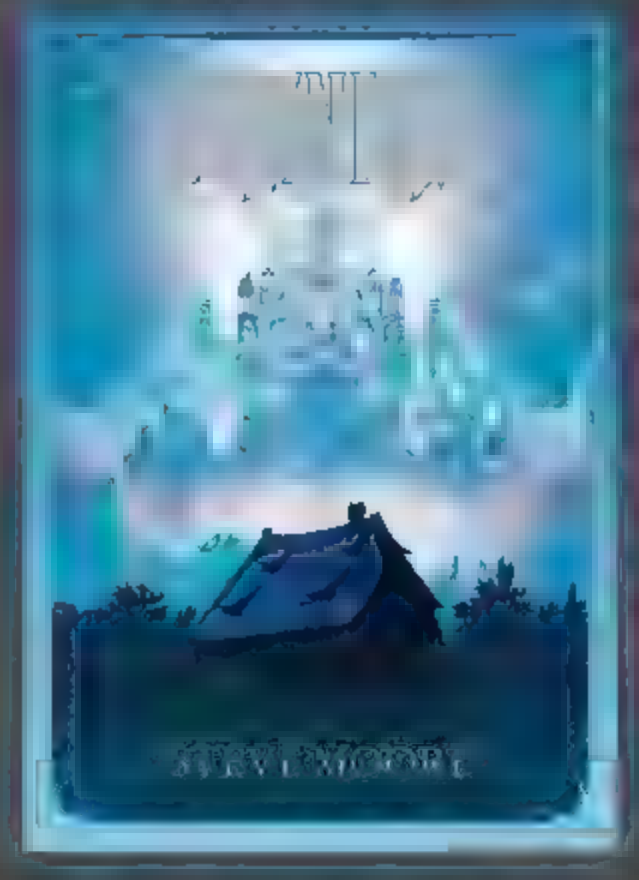
La gran mayoría de los guiones de "Warrior" fueron escritos por los dos *Moores*, con el mayor de ellos contribuyendo con tebeos como "The Legend of Prester John", "Father Shandor", "Demon Stalker", "Laser Eraser and Pressbutton". Mas adelante llegaría "Twilight World" y las maravillosas historias de "Zirk" además de muchas otras piezas breves, algunas de ellas con su resucitado seudónimo de Pedro Henry. Esto llevaría con el tiempo a que los dos *Moores*

A.MOORE EN ESPAÑOL

escribieran cómics para el mercado americano dado que el "Laser Eraser and Pressbutton" de Steve aparecería en la serie que Eclipse dedicó a Axel Pressbutton.

Otras de sus contribuciones incluyen la de otra ambiciosa antología de cómics británicos, "Atomeka Press's Al" incluyendo un artículo sobre "Fortean Times" en la segunda entrega de "Al" de enero de 1990 la cual yo leí y me hizo buscar ese magazine que junto a "The Vanishing Hitchhiker" de Harold Brunvand fue responsable en cambiar mi visión del mundo de forma fundamental. No es ninguna exageración decir que gran parte de mi forma de ser actual fue provocada por mi lectura de ese artículo en "Al #2", y por Steve Moore.

Pero Steve se retiró pronto de los cómics y esto ocurrió cuando estaba fuertemente involucrado con el "Fortean Times" como mencionamos arriba. Volvió a los tebeos para escribir para el sello America's Best Comics de Alan Moore contribuyendo en "Tom Strong", "Tom Strong's Terrific Tales", y "America's Best Comics: A to Z". Su último trabajo para el medio sería escribir dos mini-series de cinco números para Radical Comics, "Hercules: The Thracian Wars" y "Hercules: The Knives of Kush" en las cuales está basada la película "Hercules: The Thracian Wars" de próximo estreno.



Sin embargo él ya había terminado con los cómics a mediados del nuevo milenio y este retiro vino provocado ante todo para poder cuidar de su hermano Chris que sufría de una enfermedad motora del cerebro. Chris Moore murió en 2009, tras una vida notable en su propio campo de elección -como está documentado en este homenaje de Alan Moore. [NOTA DE EMBRYO: *Aquí Padraig enlaza a un archivo de Word que contiene el texto citado sobre Chris y que podéis descargar gratis en este enlace* http://[illegible].stevejacobsexhibition.org/CHRISMOORE-1.doc]-[- y entonces su hermano Steve tuvo tiempo para escribir su primera novela "Somnium: A Fantastic Romance". Fue publicada por Strange Attractor Press en asociación con su propia Somnium Press en noviembre de 2011, y en este punto mis propias y ocasionales interacciones con Steve Moore pasaron de ser virtuales a personales.

Me enviaron una copia del libro para reseñar. Probablemente después de que yo escribiera esta pieza sobre el libro. [NOTA DE EMBRYO: *Aquí tenéis*

STEVE MOORE 1949 – 2014. UN HOMENAJE PERSONAL

Por Pádraig Ó Méalóid

http://comicsbeat.com/steve-moore-1949-2014-a-personal-appreciation

(Traducción de M.A. Villalobos)

un enlace a la misma [illegible] y de la nada tambien apareció un e-mail de Steve Moore dándome las gracias por el texto y proponiendo la posibilidad de entrevistarle sobre ello. Tras reponerme de mi genuino "shock" por recibir correo de una persona que supuse que siempre iba a estar fuera de mi alcance, le dije que lo haría. Y así llegamos a esta entrevista [illegible] publicada en una fecha tan agradable y mágica como 11 de septiembre de 2011.

Había otro aspecto de su vida que Steve se tomaba muy en serio, y que compartía con su amigo Alan: la magia. Una vez más este era un campo en el que el Moore más viejo había dado el primer paso, aunque el más joven de los dos es el que más notoriedad ha alcanzado practicándolo. Ambos tenían una deidad de su elección: la diosa de la luna Selene en el caso de Steve y el dios-serpiente Glycon en el de Alan. Los dos fundaron juntos el 'Moon and Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels' que en un principio era un aquelarre solo para dos, pero que pronto incluiría a muchos amigos comunes.

Ellos redactaron las reglas básicas de este grupo en el número 14 de 'Kaos' en julio de 2002, y yo las publiqué de nuevo en mi propio blog 'Glycon'. A pesar de las jocosas palabras allí incluidas, aquello era algo que ambos se tomaron muy en serio. Uno de los frutos de todo esto sería el 'Unearthing' de Alan Moore. Un ensayo de 45 páginas para el libro 'London: City of

STEVE MOORE 1949 – 2014. UN HOMENAJE PERSONAL

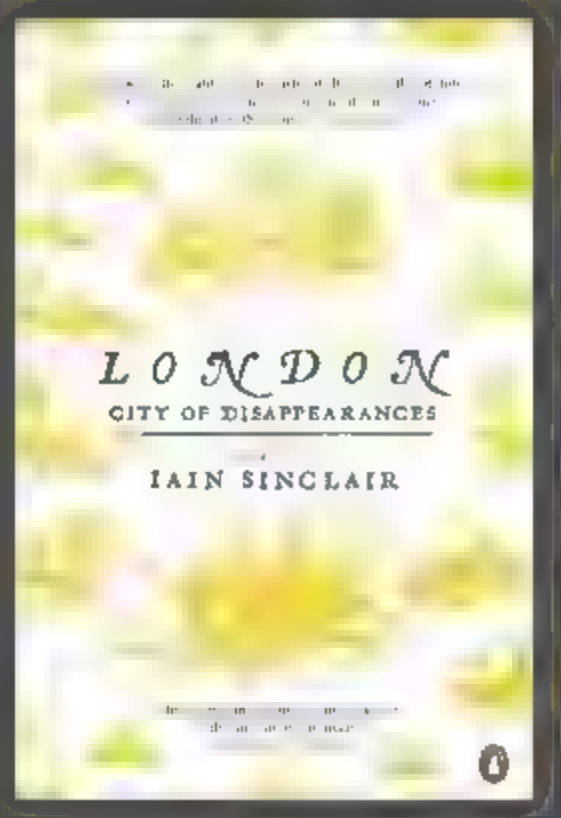
Por Pádraig Ó Méalóid

http://comicsbeat.com/steve-moore-1949-2014-a-personal-appreciation

(Traducción de M.A. Villalobos)

Disappearances" editado por Iain Sinclair y por el cual también pregunté a Steve en 2011:

PÓM: Eres un ermitaño de leyenda ¿Como te sentiste con respecto al "Unearthing" de Alan que es en esencia una biografía que lo cuenta todo sobre ti? ¿O esta exagerada esa reputación tuya de recluso?



SM: *La reclusión es relativa. Prefiero pensar en mi como alguien celoso de su privacidad. Me gusta quedar con mis amigos y salir por ahí (aunque dado el estado actual de la cultura del siglo 21 debo decir que no hay realmente muchas razones por las que salir a no ser que sea a una cena) pero no me gusta hacer apariciones públicas y no estoy interesado en la fama o en la reputación. Solo quiero escribir. No tengo el mas mínimo interes en jugar a ser "un escritor famoso" y no me gustan los eventos ni las convenciones así que nadie me ve demasiado por ahí. Eso es lo que mas me conviene.*

En cualquier caso sobre "Unearthing". A Alan le pidieron que contribuyera con una pieza para la antología de Iain Sinclair "London City of Disappearances" y en realidad la única parte de Londres de la que él sabía algo era Shooters Hill que es donde vivo y recibo sus visitas. Entonces decidió por razones que solo él conoce bien, que también quería hacer una biografía sobre mi así que le dije "Vale". Le comenté que le corregiría cualquier detalle que escapara de la realidad lo cual hice pero que aparte de eso podía escribir lo que quisiera sobre mi persona. Y eso hizo. Aparte de alguna exageración ómica en algunos fragmentos es todo verdad así que me pareció bien y pensé que la pieza desaparecería como una de las "obras menores" de Alan. Obviamente no ocurrió así. Se ha convertido en una grabación de audio ha sido interpretada en directo, pronto aparecerá como un libro enorme ilustrado con fotografías del fotógrafo Mitch Jenkins -que es brillante- e incluso parece que van a hacer una App con ella. ¿Como me tomo yo todo esto? Bueno, imagino que tiendo a juzgar el comportamiento "normal" de las personas según lo que yo mismo haría así que estoy un poco desconcertado con toda la atención que esta recibiendo. Pero al final esta siendo muy divertido relacionarme con Mitch y su equipo fotográfico, conocer a los músicos y asistir a los "shows" en vivo. Y todo esto ha sorprendido mucho a mis amigos y familiares.

STEVE MOORE 1949 – 2014. UN HOMENAJE PERSONAL

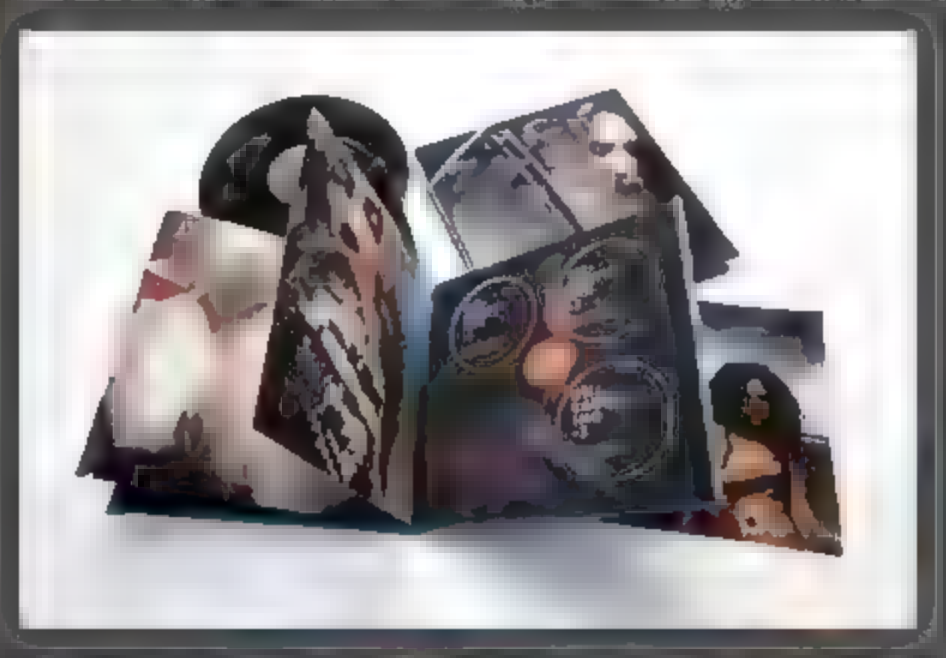
Por Pádraig Ó Méalóid

http://comicsbeat.com/steve-moore-1949-2014-a-personal-appreciation

(Traducción de M.A. Villalobos)

POM: Supongo que hay mucho de ironía en una pieza que versa sobre un hombre muy privado que se convierte en objeto de tanta atención especialmente en un libro que trata sobre desapariciones Hay una parte en "Unearthing" en la que Alan dice lo que va a ocurrir a continuación y entonces apareces tu y haces eso mismo ¿Ocurrió esto en realidad o es solo Alan divirtiéndose?

SM: *Por supuesto que ocurrió Leí el manuscrito en cuanto lo recibí y sabía que tenía que ir a dar mi paseo diario tal y como allí estaba reflejado Y si me entretuve un poco en ese túmulo que él describe y en efecto estaba lloviendo esa mañana Lástima que yo no acabe desapareciendo como el manuscrito preveía Pero tienes que recordar que "Unearthing" era tanto una pieza sobre magia como hasta cierto punto una pieza mágica en sí misma En la que la narrativa y el mundo descrito acababan fundiéndose Así que de forma natural yo actúe igual que allí estaba descrito para hacerlo realidad Y Alan sabía que lo haría cuando escribió eso aunque nunca me comentó lo que tenía pensado hacer*



Aunque Steve Moore estaba retirado del trabajo habiendo cumplido los 60 en el 2009, mantuvo activos un par de proyectos. Continuaba respondiendo su gran cantidad correspondencia y conservaba sus actividades relacionadas con el "Fortean". Había estado trabajando muy lentamente, y durante bastantes años junto a Alan Moore en un libro llamado "The Moon and Serpent Bumper Book of Magic", un proyecto que al fin estaba llegando a su culminación. Bajo su propio sello "Somnium Press" editaba ocasionalmente libretos de 16 a 20 páginas, compuestos en su mayoría por sus propios cuentos de "Telguuuth" que antaño también había proyectado publicar en forma de cómic para 2000 AD.

STEVE MOORE 1949 – 2014. UN HOMENAJE PERSONAL

Por Pádraig Ó Méalóid

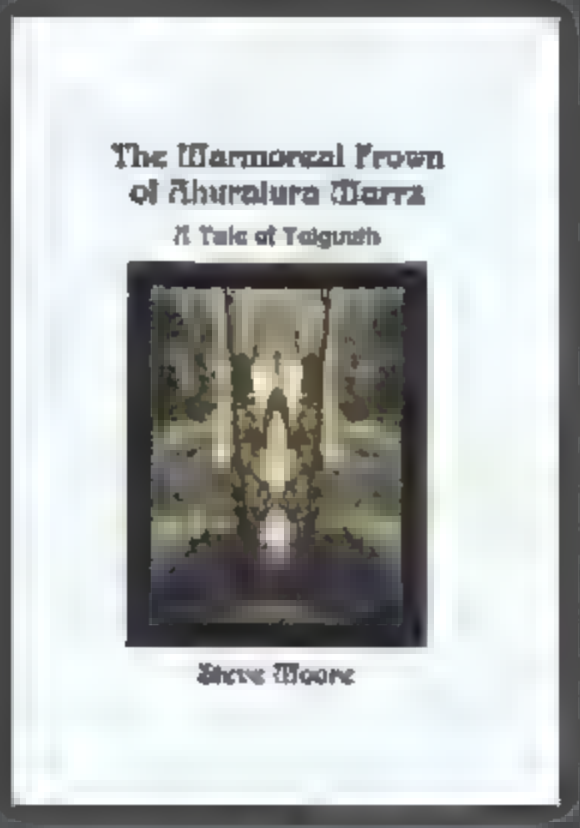
http://comicsbeat.com/steve-moore-1949-2014-a-personal-appreciation

(Traducción de M.A. Villalobos)

Y de reperte, en agosto de 2013, una vez mas recibí un e-mail suyo en el que me decía

"No estoy seguro del motivo pero estos ultimos dias he recordado que la ultima vez que estuvimos en contacto expresaste cierto interés en hacerme una entrevista mas extensa y ahora que me he distanciado un poco de la industria de los comics creo que seria hora de una retrospectiva. Es algo que he postergado. Nunca tuve problema en hacer entrevistas sobre temas mas concretos como "Abslom Daak" o "Somnium" pero la idea de una retrospectiva más general siempre me ha puesto algo nervioso porque quisiera evitar situaciones en las que alguien me preguntara algo como "Tu conoces a Alan Moore mejor que nadie así que cuentanoslo todo sobre él" etc... Y ese sigue siendo un embrollo en el que no tengo ganas de participar, pero si tu quieres que discutamos sobre mi vida y mi carrera probablemente estaria dispuesto. Asumiendo que sigas interesado en ello, claro.

Asi que si lo hacemos, preferiria que fuera por e-mail y así tener tiempo para pensar mis respuestas. También probablemente buscaría alguna pieza, aunque muchos de mis recuerdos desaparecieron hace mucho tiempo junto a largas porciones de mi propia memoria, pero siempre podemos preparar más preguntas en el caso de que quieras que hablamos de algo raro que me encuentre. Y dado que es una larga carrera podriamos hacerlo en varias partes también, pero creo que si ambos lo enfocamos como algo para realizar cuando tengamos tiempo en mitad de otras tareas, creo que podriamos llevarlo a cabo. Dime lo que te parece y, por supuesto, no estoy creándote ningun compromiso. Si tienes cosas mejores que hacer antes que esto no hay problema.



Así pues... ¿Deseaba yo entrevistar al hombre más privado y recluso de los comics británicos el cual además, sin yo saberlo, había sido siempre parte de mi propia vida? Sí por supuesto que quería. Iniciamos una lenta correspondencia, comenzando por su vida desde su mismo comienzo en 1949 y acercándonos sin prisa pero sin pausa hacia la actualidad. Le enviaba un puñado de preguntas que el después contestaba, y luego volvía a escribirle con preguntas adicionales sobre sus respuestas, así como nuevas cuestiones para ir avanzando poco a poco y así sucesivamente. Lentamente fuimos progresando y añadiendo información, no solo en la parte que nos ocupara en ese momento sino también en épocas ya cubiertas a la que él o yo mismo podíamos añadir algo útil que se había quedado en el tintero. El a veces sugería preguntas específicas y a veces yo le sugería como

debía responder a una cuestión en particular, para así llegar a algún detalle concreto que ambos deseábamos discutir. De todas las entrevistas que he hecho probablemente fue el proceso de preparación más satisfactorio en el que jamás he tomado parte.

Dentro del velo de los e-mails privados, a veces discutíamos un poco sobre nuestras propias vidas. Ninguno de los dos estaba sano cada uno por una razón. Yo tenía cáncer de próstata, pero aun le quedaban años para alcanzarme. El sufría problemas con su estómago y riñones, y tenía que realizarse tomografías computarizadas con frecuencia pero a comienzos de este mismo febrero le habían dicho que todo estaba bajo control, y que no necesitaba volver para otra prueba hasta octubre. Desde luego no había ninguna sensación de "muerte inminente", y yo supuse que en pocos meses terminaríamos la parte cronológica de la entrevista, y entraríamos en temas más etéreos, como sus ideas sobre narrativa, magia, y otras cosas. Luego un poco de corrección, y tendríamos un documento listo para ser usado aunque aun era un misterio qué ocurriría con él, o dónde o cuándo sería publicado.

Yo ya había abordado el tema de la muerte con él antes, y tenía intención de volver a ello hacia el final de la entrevista.

POM: No he podido evitar darme cuenta de que tanto tus padres como tu hermano murieron a los 60. ¿Te da esto que pensar ahora que tu mismo has llegado a los 60?

SM: *Si, por supuesto. Sobre todo ahora que estoy desarrollando unos pocos problemas médicos típicos de mi edad. Por otro lado mi abuelo materno vivió hasta los 90, así que aun hay esperanza para mi. Pero tengo mucho de fatalista, y una noción científica reciente sobre la naturaleza del tiempo (llamada "eternalismo") sugiere que el futuro ya existe, y que el universo podría ser de hecho determinista. A mucha gente no le gusta esa idea, pero yo la encuentro reconfortante porque significa*

STEVE MOORE 1949 – 2014. UN HOMENAJE PERSONAL

Por Pádraig Ó Méalóid

http://comicsbeat.com/steve-moore-1949-2014-a-personal-appreciation

(Traducción de M.A. Villalobos)

que todo ocurre de la única forma posible que puede ocurrir nos guste o no. Y aunque eso no sea cierto, cuando llegue la hora de irse simplemente tendré que irme así que en realidad no tiene sentido preocuparse por ello. Soy consciente de que mi tiempo no es ilimitado y algunos proyectos no pueden postergarse eternamente. Quizás eso ha tenido algo que ver en la decisión de hacer esta entrevista.

Cartel anunciando de una de las últimas apariciones de Steve Moore en una librería londinense para un fragmento de su novela "Somnium"

Mientras tanto, ambos nos cogimos vacaciones y tuvimos problemas con nuestros ordenadores y nos distrajeron otras cosas como suele pasar. A primeros de marzo, seis meses después de haber empezado y después de haber completado algo más de 48.000 palabras, habíamos llegado solo hasta "Warrior". Ya tenía la longitud de un libro pequeño y la perspectiva de que posiblemente vendrían otras 48.000 palabras. Acababa de enviarle un último puñado de preguntas para ordenar y concluir todo lo que necesitaba saber sobre su época en "Warrior". Cuando no recibí respuesta le envié otro y después escribí también a otras personas para saber si habían sabido de él. Nadie tenía idea. Uno de ellos hizo que un miembro de la policía llamara a su casa la noche del jueves 18 de marzo y allí le encontraron muerto. No ha habido un anuncio oficial sobre la causa pero supongo que será algo relacionado con su corazón o con sus problemas en los pulmones.

Una de las últimas cosas que sabemos que Steve Moore tenía entre manos era imprimir ejemplares de "The Marmoreal Frown of Ahuralura Marrz", su último cuadernillo de Somnium Press y una copia me llegó la mañana del

STEVE MOORE 1949 – 2014. UN HOMENAJE PERSONAL

Por Pádraig Ó Méalóid

http://comicsbeat.com/steve-moore-1949-2014-a-personal-appreciation

(Traducción de M.A. Villalobos)

miércoles justo unas pocas horas después de enterarme de su muerte. Es difícil no pensar en ello como un último acto de magia. La última historia de un gran hombre y de un gran narrador, preparada para llegar justo después de su muerte. Como él mismo dijo en un contexto diferente: *"Puedes darle a eso el significado que quieras... o quizás era simplemente el universo echándose unas risas"*.

Solo una vez llegué a ver en persona a Steve Moore, el pasado Noviembre en Londres cuando acudió sorprestivamente –incluso para él mismo– al evento *"An Evening with Alan Moore"* para celebrar el lanzamiento de la biografía del Moore más joven, escrita por Lance Parkin. Hay muchos recuerdos de esa noche que atesoro especialmente, y desde luego conocer a Steve es uno de los mas importantes. Había llegado a imaginar que nos encontraríamos de nuevo en una mis ocasionales visitas a Londres, pero ya no podrá ser. Y aun me cuesta creerlo.

El ya había hecho planes para su funeral –en "Sketches of Shooters Hill", otro de sus cuadernillos de Somnium Press, mientras se refiere a un túmulo funerario de la edad de bronce– él dice:

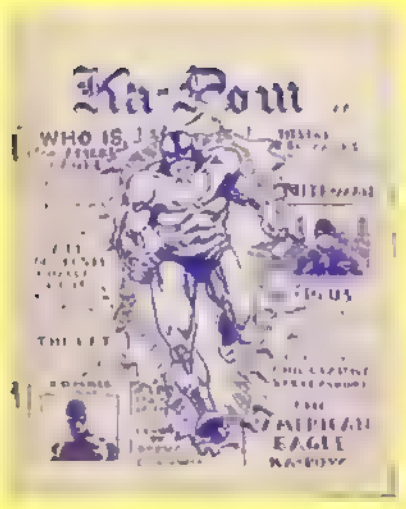
Habiendo nacido en Shooters Hill cuando muera quiero que mis cenizas sean esparcidas en este túmulo a la luz de una hermosa luna llena. Así yo también podría convertirme en una ofrenda a los dioses y diosas locales, y fundir mi esencia con el suelo que me vio nacer justo antes de que todo lo que queda mi presencia física sea borrada y diseminada, como las hojas de un roble agitadas por el viento.

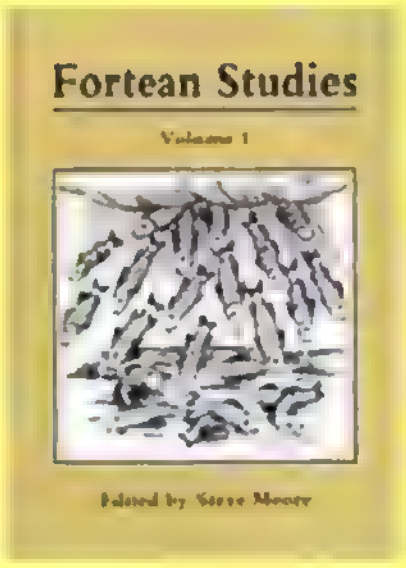
Ojala yo pueda estar allí. Aunque solo sea para presentar mis últimos respetos a un hombre tan maravilloso, generoso y extraordinario como él.

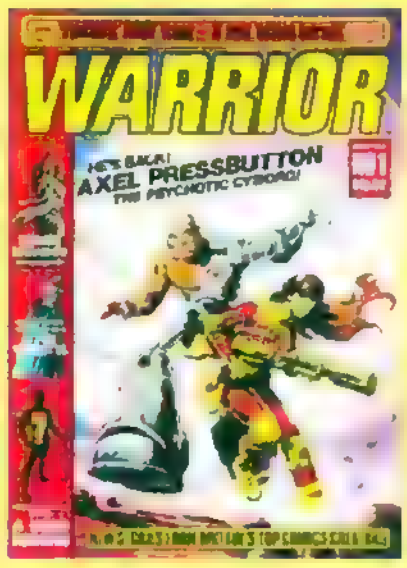
Por Pádraig Ó Méalóid. *(Traducido por Miguel Ángel Villalobos)*

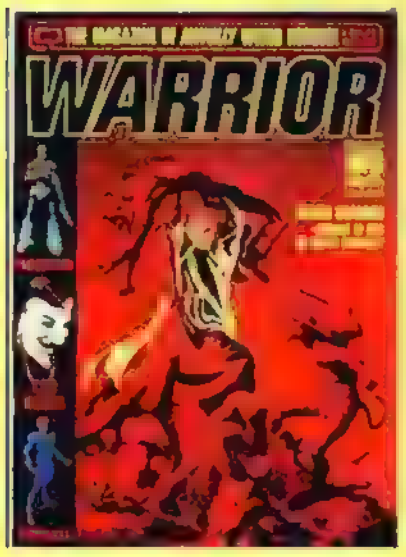
Enlace a la página de "The Beat" original

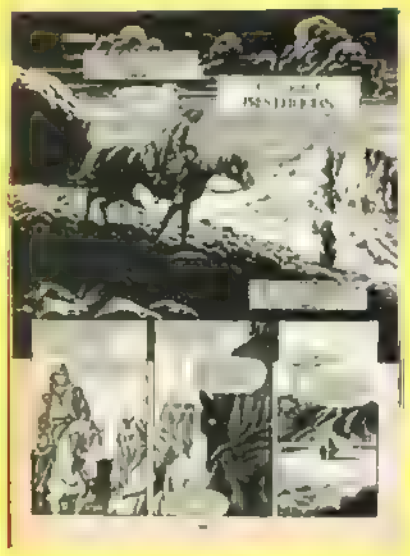
BREVE BIBLIOGRAFÍA VISUAL DE STEVE MOORE

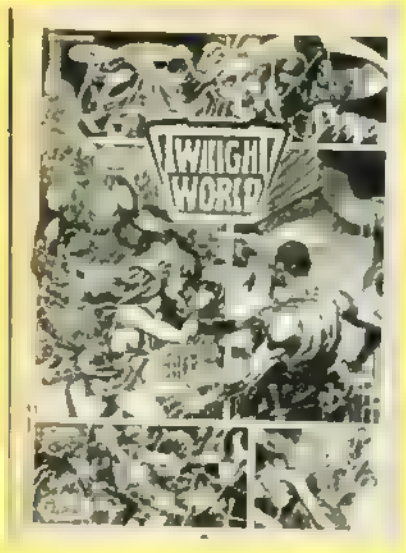


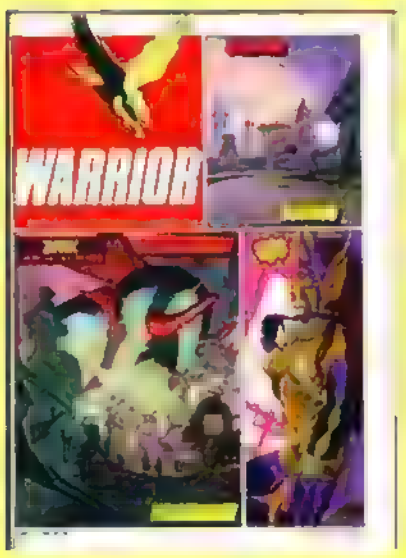


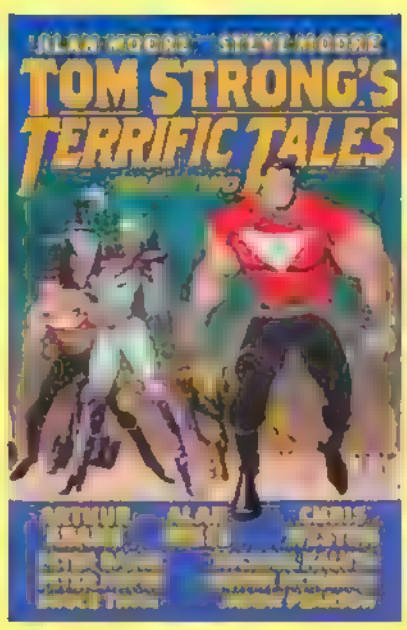


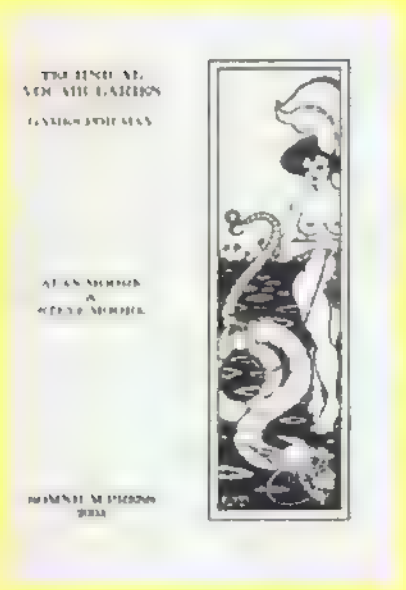


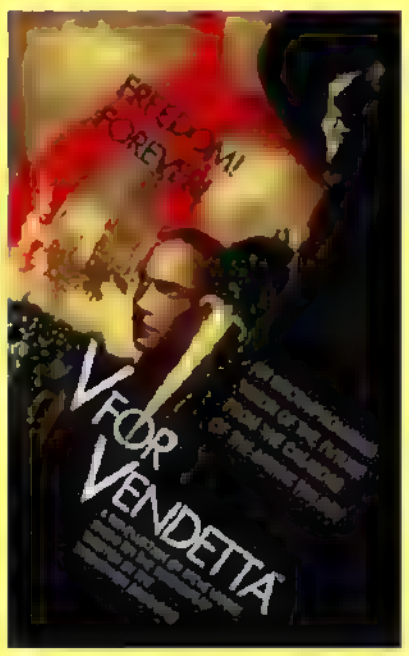


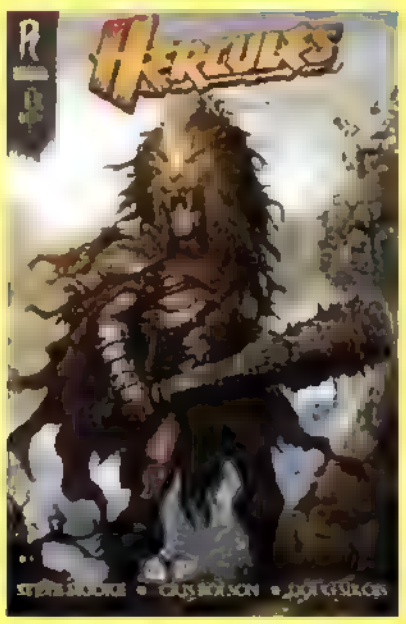












CABRY0 A.MOORE EN ESPAÑOL

2000 AD. CUANDO EL MAESTRO MOORE SE LLAMABA STEVE

Por Maese ABL

FABRY
A.MOORE EN ESPAÑOL

2000 AD
CUANDO EL MAESTRO MOORE SE LLAMABA STEVE
Por Maese ABL

En este artículo nos planteamos hablar de la labor que Alan Moore comenzó en 1980 en la revista 2000 AD, uno de sus primeros trabajos profesionales como guionista y también uno de los que pronto empezó a ser reconocido internacionalmente. También lo relacionaremos con su etapa de aprendizaje y formación.

La idea de la **publicación** 2000 AD se origina en 1975, cuando **Kevin Gosnell**, sub-editor de **IPC Magazines** se da cuenta de la oleada de películas de ciencia ficción que se están produciendo en ese tiempo y decide ofrecer una alternativa a este género en formato cómic. Para ello contará con los escritores *Pat Mills* y *John Wagner* que van proponiendo ideas y así **en febrero de 1977, nace la** REVISTA 2000 AD, un magazine en blanco y negro de periodicidad semanal de precio asequible -8 peniques inicialmente- y con un futurístico nombre que por entonces no imaginaba superaría dicha fecha (y que aún sigue en publicación actualmente tras pasar por la propiedad de varias empresas).

Desde el principio de estas páginas surgen ya personajes como *Juez Dredd*, *Dan Dare* o *Robo Hunter*, muy del gusto de los aficionados y celebrados por la crítica cultural, tanto es así que **estas historias comienzan a exportarse a**

2000 AD. CUANDO EL MAESTRO MOORE SE LLAMABA STEVE

Por Maese ABL http://l a..na.blogspot.com.es

otros mercados como el europeo y ser observadas como una prolífica cantera de autores, sobre todo en EE.UU.

Como no podía ser de otra manera, STEVE MOORE, uno de los grandes valores del fandom británico y con experiencia en la naciente industria del cómic británica, **aterriza en esta editorial** para participar como guionista. Será en el mismo año **1977** para el **Programa 12** así es como se denominan los números de 2000 AD, con una historia del personaje *Dan Dare*. El autor viaja en la casa y su permanencia allí se dilatará hasta 2005. En el **Programa 25** crea la primera historia con los *FUTURE SHOCKS* de Tharg, personaje que se supone es el editor de la revista y que usa robots para escribir y dibujar los contenidos de la misma. S Moore le otorga un papel importante en esta cabecera, donde se concibe un formato en el que dar cabida a relatos cortos autoconclusivos y variados que sirven de espacio a los jóvenes talentos que intentaban abrirse hueco. El éxito de este recurso fue rotundo, y todavía hoy día se sigue utilizando.

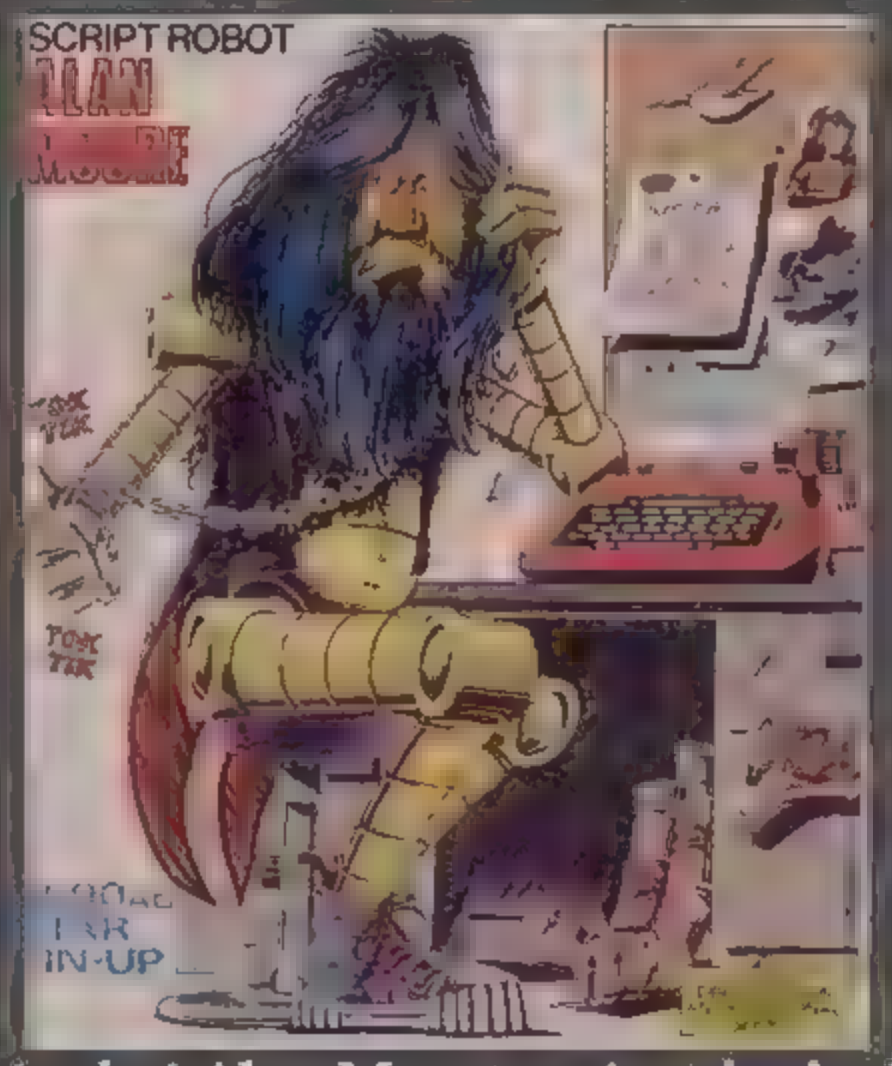
Si bien **Steve Moore se había abierto camino en el mercado inglés desde abajo**, pasando por todos los puestos de una editorial hasta ganarse su lugar como creador, **un amigo más joven** (no son familia) que había conocido cuando era corrector de la edición de *Marvel Comics* en UK, **ALAN MOORE**, entraba por otro procedimiento diferente en el mercado **lanzando desde 1977 un bombardeo de sus creaciones a todos sitios**. Al principio no obtuvo respuesta alguna, luego consiguió publicar sin cobrar por ello, como en la revista Dark Star, su primera colaboración con Steve Moore, y finalmente **en marzo de 1979 logra la oportunidad en la revista musical 'Sounds'** (con su personaje *'Roscoe Moscow'*, como autor completo).

Ya hemos hablado anteriormente en nuestro espacio **EMBRYO** de esta etapa, de la que señalamos que **Alan Moore se da cuenta que destaca más en la escritura que en el dibujo**. Por ello, **aprovechando contactos de su colega**

2000 AD. CUANDO EL MAESTRO MOORE SE LLAMABA STEVE

Por Maese ABL http://l a..na.blogspot.com.es

S.Moore comienza a enviar guiones a las editoriales donde éste trabaja y así comienza la aventura en la revista 2000 AD El menor de los Moore termina un guion (texto severamente revisado por su amigo Steve) para *Joe Dredd* que finalmente rechaza **Alan Grant**, aunque observa talento en su forma de escribir y **le ofrece realizar una historia corta** en el espacio en que la revista deja terreno de experimentación a nuevos creadores.



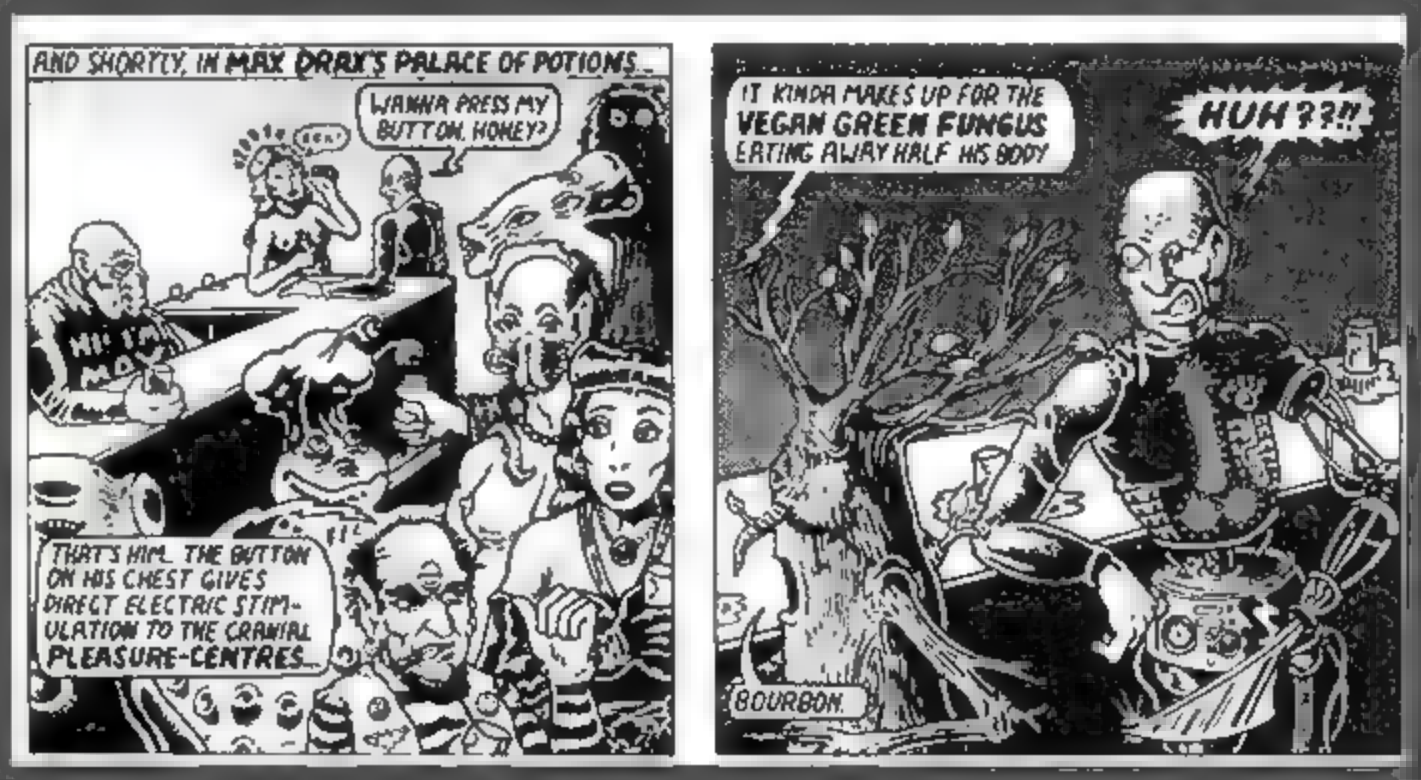
El **debut del *script robot* Alan Moore será en junio de 1980**, en un número especial de la publicación con la historia perdida ***"A Holiday in Hell"***, dibujada por **Dave Harwood**. Un mes después, **vuelve de nuevo a aparecer en el Programa 170 y a partir de aquí se hará colaborador más o menos habitual de 2000 AD**. Aunque se irá haciendo con un volumen cada vez más creciente de trabajo en el cómic británico, **permanecerá en la editorial hasta el Programa 466 de 1984**, cuando es ya autor consagrado para un mercado más lucrativo, el americano. No nos ocupa su reseña en este artículo, pero hay que decir que justo en la misma fecha, **junio de 1980**, también había comenzado a **publicar en *Doctor Who Weekly*** (donde **Steve Moore** ya trabajaba desde 1979).

La dinámica de **entrega** a *2000 AD* y *Doctor Who* es por tanto **semanal**, algo a lo que Alan Moore ya estaba acostumbrado en *Sounds*. Esta vía de encargos como escritor es algo deseado y buscado desde hace tiempo, de modo que la recibe con los brazos abiertos, pero ha de documentarse y elaborar relatos con interés sobre ciencia ficción en un corto periodo de tiempo. Suponemos

2000 AD. CUANDO EL MAESTRO MOORE SE LLAMABA STEVE

Por Maese ABL http //l a..na.blogspot com.es

que por esa razón concluye de una forma un poco amarga y abrupta la serie de tiras *Rosco Moscow* en comparación al humor descacharrante con que habitualmente discurría- ese mismo mes de junio, para abrir al mes siguiente de nuevo en Sounds, la serie de ciencia ficción y humor *"The Stars My Degradation"*, haciendo coincidir la temática de su trabajo en las tres revistas.


AND SHORTLY, IN MAX DRAX'S PALACE OF POTIONS...
WANNA PRESS MY BUTTON, HONEY?
HI! I'M MOI!
THAT'S HIM. THE BUTTON ON HIS CHEST GIVES DIRECT ELECTRIC STIMULATION TO THE CRANIAL PLEASURE-CENTRES...
IT KINDA MAKES UP FOR THE VEGAN GREEN FUNGUS EATING AWAY HALF HIS BODY
HUH??!!
BOURBON.

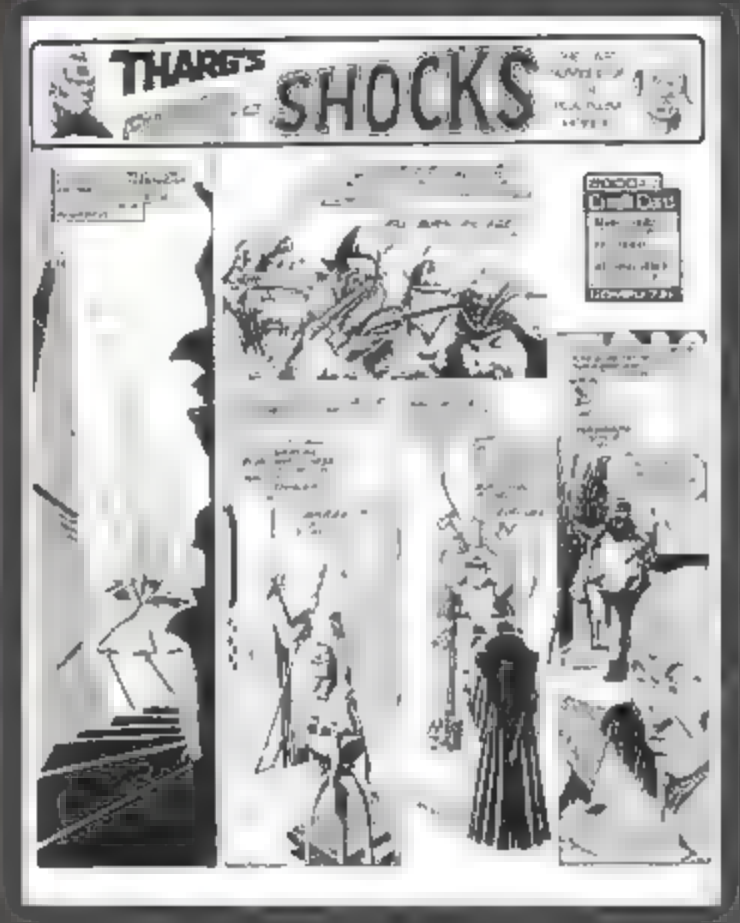
GOOD, DODGER!
YOU JUST WOULDN'T BELIEVE HOW GOOD, ANGEL!
WEEK'S P.M.E. AND, UHH.
Y'KNOW, ANGEL... I STILL CAN'T GET OVER THE WAY YOU OUT-FOXED THAT COMPUTER OF MINE...
THE PLEASURE WIRE ALL MINE. SHE WAS
I GUESS IT JUST GOES TO SHOW THAT IF US HUMANS STICK TOGETHER, WE GOT MORE SMARTS THAN ANY BUNCHA NUTS AN' BOLTS!
HOW DOES MAX DRAX'S PALACE O' POTIONS ON DOOLEY'S WORLD SOUND?
ANDROMEDA ANGEL
COPY ON THAT, SUNDODGER. MAX DRAX'S IT IS... AND THANKS FOR THE INVITE!
ELIMINATE HUMANS CARBON!
HAPPY
A BIG TEX-SCUMP ON THAT SUNDODGER.. I'LL SEE YOU IN SEVEN.
THIS IS THE ANDROMEDA ANGEL SIGN'N OFF. NANO LOOSE Y'ALL
ROBO-RIG!

Si pudiéramos resumir la trayectoria artística de A.Moore hasta 1980, el ala protectora de Steve Moore aparece siempre presente. Primero fue la colaboración no remunerada en la revista Dark Star especialmente la historia de *"Tres Ojos McGurk y sus Comandos Planetarios de la Muerte"*, luego el contacto en Marvel UK, Doctor Who y 2000 AD, sitios donde trabajaba el maestro Steve y sin olvidarnos que la serie de A.Moore en Sounds *"The Stars My Degradation"* desarrollaba personajes creados por aquel Axel Pressbutton - Tres-Ojos McGurk, entre otros. Igualmente, el arranque en la

2000 AD. CUANDO EL MAESTRO MOORE SE LLAMABA STEVE

Por Maese ABL http://l a..na.blogspot.com.es

revista 2000 AD de A.Moore es en las **secciones** *"A Ro-Jaws Robo-Tale"* y los *"Tharg's Future Shocks"*, esta última ideada por el primero de los Moore, como hemos dicho anteriormente. Además, todas las páginas que prepara A.Moore, a pesar de su independencia como historias autoconclusivas, comienzan a poblarse de una **sutil autorreferencia, en bastantes casos al universo cósmico de S.Moore**. La moneda son los *plastoons*, aparece varias veces el *Palacio de Pociones de Max Drax*, las razas galácticas -*quoogianos, tauceñianos*. Con todo, si Steve Moore dio el primer empujón a Alan Moore el segundo, aun sin dejar nunca de lado la guía de su maestro comenzó a rodar -y volar- solo muy pronto.



El reto de la historia corta sobre ciencia ficción de 2000 AD se planteaba desde la editorial como un trabajo menor, un campo de prueba, el semanario se apoyaba principalmente en sus grandes personajes. Recordando esta época, en 1986 Alan Moore dirá *"Los elementos que componen una serie típica de la revista 2000 AD probablemente los resumiría en tres palabras: armas, tíos duros y gore (y puede que humor para añadirle un poco de sal a la cosa)"*. Aunque en realidad él quería haber participado de esas cabeceras emblema, vuelca su gran capacidad de observación y análisis y todo su talento en esas historias cortas que le han brindado, y nos traerá **una colección de variopintos relatos de seis a dos páginas caracterizados prácticamente en su totalidad por su enorme inventiva desde el respeto a las secciones de la editorial, a los clichés del género, la burla de ellos si hace falta, la crítica social, lo ingenioso de lo expuesto, los diálogos inteligentes, la diversión a raudales, la soltura narrativa, la genial hibridación de historias sobre ciencia, literatura, cine, terror, humor, aventura, religión, política**... un largo etc colmatado con las inquietudes de un brillante y prolífico autor. Los temas tratados son muy amplios y **el tiempo de preparar la obra lista para ser consumida muy corto**, sin embargo, no encontramos contenidos vacíos, todo lo contrario, demuestran **una gran labor previa de estudio y reflexión por parte del escritor**. Incluso nos parece que muchos de ellos darían material para hacer cómics mucho más extensos.

2000 AD. CUANDO EL MAESTRO MOORE SE LLAMABA STEVE

Por Maese ABL http://llauna.blogspot.com.es

En nuestra opinión no es casual que la calidad de estos *microrrelatos* sobre ciencia ficción (y más cosas) de un Alan Moore primerizo, pensados para un consumo inmediato haya hecho que se conservaran en re-edición con posterioridad, y muchos de ellos largamente recordados. Tenemos el dato contrastado de que en marzo de 1981 ya se exportó *"The Dating Game"* la tercera de las historias elaboradas por A.Moore para *2000 AD* (apareció en el Programa 176), recopilada en el nº 24 de la revista española *Infinitum 2000*, y que supone la primera internacionalización datada de una obra del escritor de Northampton. Pero es más personajes tan destacados como *DR & Quinch*, que se transformaron pronto en distintivos de la casa, surgieron de este formato corto, no fueron pensados en principio como un título unitario. Todo lo contrario, se desarrollaron al repetir protagonismo en los *Programas* de varias semanas (no necesariamente correlativas) en los contenidos que el autor tenía que enviar a imprenta, como también lo hicieron otros personajes con menos éxito como *Abelard Snazz* o el *Doctor Dibworthy*. No pensamos que el autor tuviera conciencia en un primer momento de estar concibiendo un libro sobre personajes que se pudieran lanzar unitariamente al mercado, porque el reciclaje o trasvase de recursos era tónica habitual y comprensible en alguien al que se le exigía preparar en plazos relativamente breves un producto imaginativo y entretenido para un público amplio y voraz. Por ejemplo, rescatará en el Future Shock *"¡¡El precio del pecado!!"* (Prog 257) una Escuela de Villanos idéntica a la que Roscoe Moscow había acudido ya en 1979 o convierte el mundo natal de *Abelard Snazz* en un estado policial (Prog 189), como ya lo había sido el mundo de Bunslott en *The Stars My Degradation*. También ya proponiendo

2000 AD. CUANDO EL MAESTRO MOORE SE LLAMABA STEVE

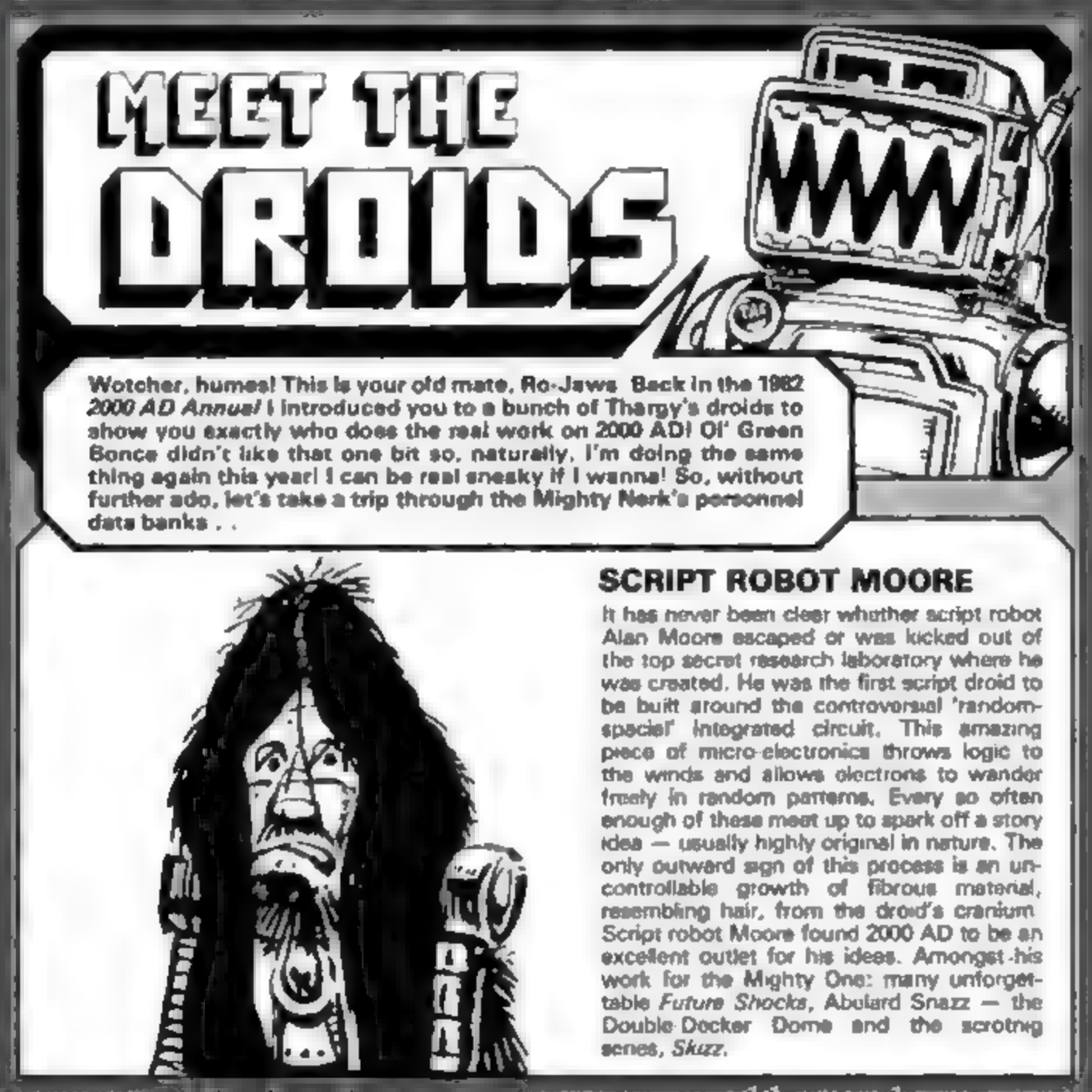
Por Maese ABL http://l a..na.blogspot.com.es

toda una rica galería de nombres de personas, planetas o razas entre los que encontramos un tal **Rorschach Skubbs**.

Alan Moore había tenido una formación artística autodidacta, e incluso había abandonado sus estudios en la etapa del instituto. No obstante, eso no fue impedimento alguno para encontrarnos a **un autor ampliamente culto** con capacidad de **sacar punta** a una anécdota y convertirla en una gran idea y **vastamente receptivo a aprender** de los estímulos y retos que le van llegando. Él mismo reconocerá que **proponerse condensar una historia de principio a fin en tan pocas páginas le dotó de los mecanismos necesarios**

Por Maese ABL http://l a..na.blogspot.com.es

para enfrentarse a una de mayor envergadura y extensión. La crítica cultural retrocede hasta esta etapa en 2000 AD y la incluye como parte importante de la obra a destacar y valorar de Alan Moore. Pero eso nos deja una pregunta ¿por qué otros trabajos contemporáneos a estos, como los de la revista sounds, no entran en la ecuación? Incluso el mismo A.Moore no quiere que se reediten lucrativamente sus proyectos como autor completo alegando que no es el estilo al que sus lectores están acostumbrados, y no querría cobrar dos veces por ello. Ya hemos visto muchas concomitancias entre los encargos de esta época y cómo una explosiva experimentación es común a todos ellos, y siempre prevalece el Alan Moore escritor para los anales de la historia.



MEET THE DROIDS

Wotcher, humes! This is your old mate, Ro-Jaws. Back in the 1982 *2000 AD Annual* I introduced you to a bunch of Thargy's droids to show you exactly who does the real work on 2000 AD! Ol' Green Bonce didn't like that one bit so, naturally, I'm doing the same thing again this year! I can be real sneaky if I wanna! So, without further ado, let's take a trip through the Mighty Nerk's personnel data banks . .

SCRIPT ROBOT MOORE

It has never been clear whether script robot Alan Moore escaped or was kicked out of the top secret research laboratory where he was created. He was the first script droid to be built around the controversial 'random-spacial' integrated circuit. This amazing piece of micro-electronics throws logic to the winds and allows electrons to wander freely in random patterns. Every so often enough of these meet up to spark off a story idea — usually highly original in nature. The only outward sign of this process is an uncontrollable growth of fibrous material, resembling hair, from the droid's cranium. Script robot Moore found 2000 AD to be an excellent outlet for his ideas. Amongst his work for the Mighty One: many unforgettable *Future Shocks*, Abulard Snazz — the Double Decker Dome and the scrotnig series, *Skizz*.

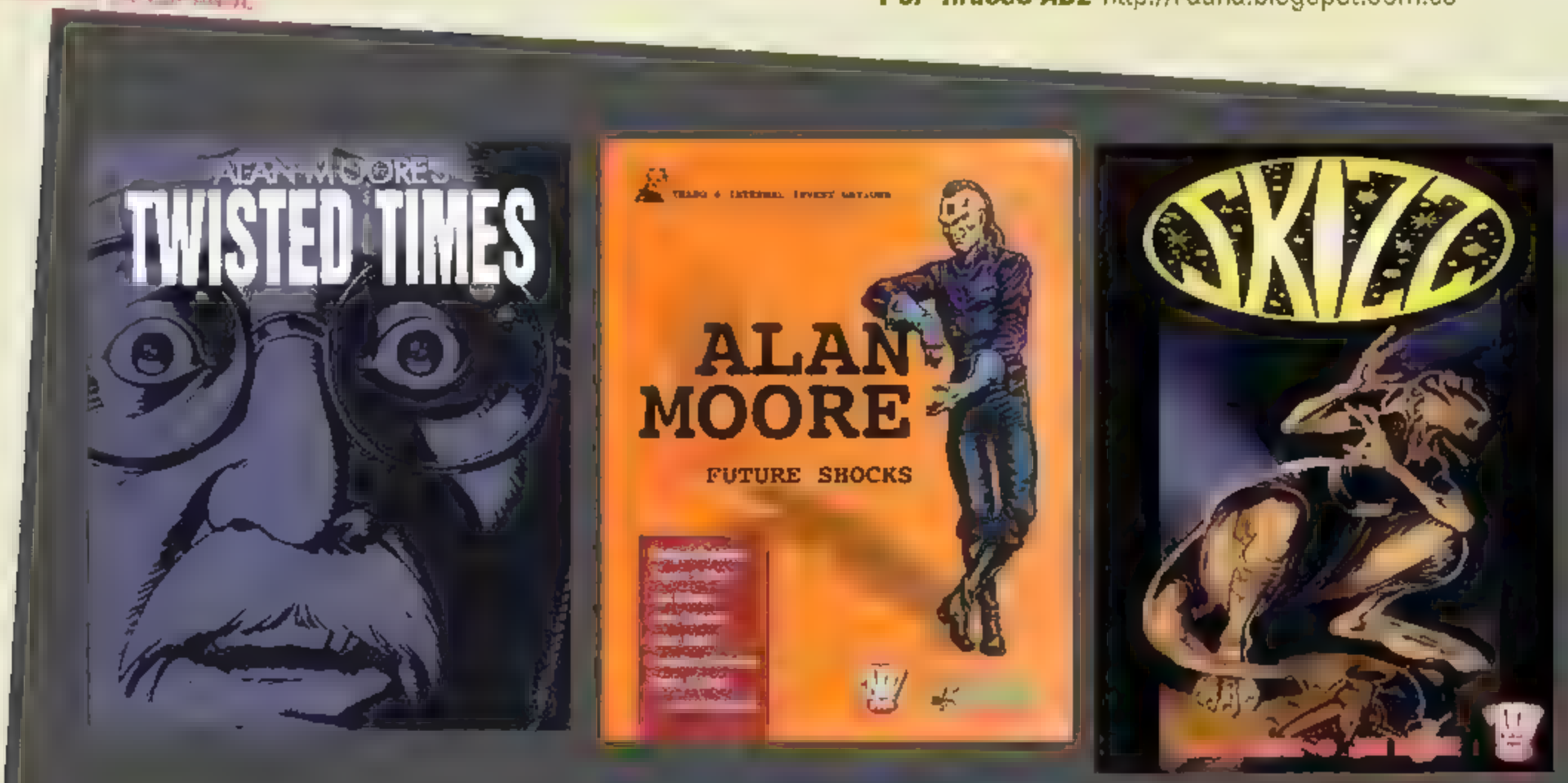
Evidentemente, el hecho de ver tantos autores dibujando sus guiones (pues la revista *2000 AD* también daba oportunidad a artistas talentosos) le fue dando una idea a A.Moore de cómo otros daban forma a las ideas, personajes y mundos que él imaginaba, a la vez que lo que él podía ofrecerle a ellos. Aunque en un estadío primerizo, en los *art robots* que lo acompañan en el magazine surgen nombres como **Ian Gibson, Brendan McCarthy, John Higgins, Alan Davis, Garry Leach, Jose Casanovas, Bryan Talbot, Jesús Redondo, Paul Neary**, y un montón más. No es difícil observar el salto cualitativo estéticamente hablando que da contemplar el contraste

proporcionado por las estilizadas y bellas figuras de **Steve Dillon**, por nombrar a alguien, poniendo en escena el humor más disparatado de Moore. **El mismo guionista ha reconocido que no dibujaba bien**, o al menos que no podía dedicarle el tiempo necesario en ese tiempo ya que estaba teniendo una gran oportunidad como escritor **aparte de que su estilo gráfico underground no casa bien con los temas más dramáticos que le iban haciendo famoso**. Pero en nuestra opinión tan **ocurrentes y noveles** a la vez son los cómics en *2000 AD* como las tiras en el periódico *Northants Post*, por poner un caso, y por eso **desde nuestro proyecto EMBRYO** dedicamos una parte importante de nuestros esfuerzos a **poner en valor esos trabajos olvidados o cuya calidad se suele poner en duda sin un estudio profundo**.

La **temática del escritor en *2000 AD*** se mantuvo siempre en el **marco de la ciencia ficción** pero **evolucionó** desde **un desternillante humor no carente de reflexión** hasta un **enfoque más dramático no exento de parodia**, en consonancia con las obras de deconstrucción del superhéroe que empezaba a elaborar desde 1982 y que le encumbraron a la cima del panorama comiquero. Especialmente interesantes nos parecen los trabajos que ideó para la sección *"Thargs Time Twisters"* en torno a conceptos y paradojas de los viajes en el tiempo. Es tal la **frescura y experimentación** en las vueltas de tuerca que se le dan al tema que nos parece lo más destacable de la etapa de Moore en *2000 AD*, y se nos quedan ganas de más y más. Personalmente entre ellas mi historia favorita es la de los *"CRONOPOLIS"* junto a **Dave Gibbons** que plantea argumentos tan ricos que parece que podrían dar mucho más de sí precisamente esta habilidad manejando nociones temporales pronto dará a Moore uno más entre sus múltiples apelativos el *Relojero*. Quizás este Moore perspicaz y desternillante a la vez ya no vuelva a brillar con tal plenitud en ambos aspectos hasta ABC especialmente en *"Tomorrow Stories"* en los 90.

2000 AD. CUANDO EL MAESTRO MOORE SE LLAMABA STEVE

Por Maese ABL http://l a..na.blogspot.com.es



El grueso de lo publicado en la revista *2000 AD* ha sido objeto de **numerosa teorización** y de **reedición** en forma de libros. De esta manera, a España nos han llegado los siguientes títulos: *"Alan Moore Future Shocks"* (contiene material publicado entre los Programas 189 a 332), *"Skizz"* (Prog 308-330), *"DR & Quinch"* (Prog 317 a 534, siendo el guión de los últimos números de Jamie Delano) y *"La Balada de Halo Jones"* (Prog 376 a 466). De esta última se ha hablado recientemente, pues hay mucho argumento que Alan Moore tenía preparado y que finalmente no vio la luz, que podría continuarse visto el interés de los autores y de los lectores, pero de momento a día de hoy sólo son rumores.

2000 AD. CUANDO EL MAESTRO MOORE SE LLAMABA STEVE

Por Maese ABL http://llauna.blogspot.com.es

Volviendo al título de este artículo vemos que **el padrinazgo de Steve Moore fue clave para que Alan Moore pusiera un pie en la industria del cómic** aparentemente éste sin más pretensión que ganarse la vida como lo hacían otros muchos. Sin embargo, enseguida **se hizo un hueco por méritos propios** que lo encumbraron a un lugar privilegiado del panorama muy por encima de su maestro consiguiendo trabajar para la prestigiosa editorial americana *DC Comics* desde 1983. **Steve Moore** no obstante **también dio el salto al otro lado del Atlántico**, un poco más tarde (**1985**) con *'Laser Eraser & Pressbutton'*, pero su obra nunca se hizo con la misma apreciación de la de su alumno, y por ejemplo **en el mercado español lamentablemente no se ha publicado apenas nada de él hasta ahora** (encontramos sus *Terrific Tales* para la serie TOM STRONG de ABC). Decimos esto porque **pensamos que es un autor con productos personales que merecen la pena** y si bien su influencia en el genio de Northampton fue notoria manifiesta y reconocida en un principio, **posteriormente hubo otras conexiones importantes que no han sido tan tenidas en cuenta**. En muchas de sus entrevistas Alan Moore nunca deja de citar y alabar a este creador tristemente desaparecido este 2014 como alguien importante a lo largo de toda su vida **quien lo inició primero en los cómics y las drogas, en la magia** ya en los 90 y hasta ha llegado a elaborar **una biografía** sobre él (*"Unearthing"*, 2010). Sin haber dejado nunca ninguno de reconocer y respetar las diferencias entre ellos, precisamente hay **intrigantes imágenes que sugieren colaboraciones estrechas** en los grandes éxitos de Alan Moore, como la **chapa de Pressbutton marcada por sangre** (1984), similar a la de *Watchmen* (1986) o el **viaje preparatorio por Londres** que ambos amigos hicieron junto a **Jamie Delano** antes de que A.Moore escribiera *"From Hell"*

UHH... WHAT IS IT?
THIS LITTLE STAIN, IS THAT BEAN JUICE, OR ..?
THAT'S RIGHT. HUMAN BEAN JUICE HA HA
HE'S DEAD.
BADGE BELONGED TO THE COMEDIAN. BLOOD TOO.
SUGS

UNEARTHING.
MOORE HABLA SOBRE MOORE
Por Maese ABL

Texto original y traducciones de Maese ABL

Ayuda en la maquetación: M.A. Wolfville

A.MOORE EN ESPAÑOL

UNEARTHING. MOORE HABLA SOBRE MOORE

Por Maese ABL

Desde su juventud, el autor de Northampton Alan Moore ha sentido siempre gran pasión por la cultura callejera, en especial el performance, que consiste en una puesta en escena con música actuación poesía estética o cualquier otra aportación de las artes donde lo principal es causar asombro al espectador incurriendo si hace falta en cierto grado de improvisación. Esta afición la ha compaginado con la de escribir cómics, que además era con la que se ganaba la vida. Su gran reconocimiento en este último campo ha eclipsado lo demás, y le ha exigido mucho tiempo de trabajo, pero de alguna manera él siempre ha buscado la forma de no abandonar esas otras actividades artísticas que tanto le interesan. Ahora se ha retirado de la primera línea del cómic y se mantiene económicamente con los ingresos de derechos de explotación de sus obras, además de los de algunos otros trabajos en los que anda inmerso ya sin necesidad de prisas, por ello, ahora puede entregar muchas más energías a estas labores diferentes a las que conocemos, y por proporcionarnos una perspectiva más amplia sobre este autor nos ha parecido interesante traerosla.

"Unearthing" es un sustantivo inglés que significa "Excavación", aunque también podría tomarse por la acción verbal inacabada "Excavando", otra

acepción más libre sería la combinación de las palabras Unearth (desenterrar) y Thing (cosa). Originalmente fue un encargo del escritor Iain Sinclair que realizaba un ensayo con la colaboración de varios escritores titulado London City of Disappearences, esta es una obra basada en las teorías de Guy Debord sobre la Psicogeografía (1955) por la cual un lugar puede ser definido a través de las emociones y comportamientos individuales de las personas que lo habitan. Alan Moore realizó en 2006 su propio ensayo concebido de esta forma y eligió a su gran amigo Steve Moore como tema principal, además de por la relación personal que los une porque éste era originario de Londres. Contando con su permiso, en él describe su vida y con relación al cómic (que es una de las cosas que en mi imaginario más me interesan, por ese tito) lo confronta con la aportación de Jack Kirby y Stan Lee en MARVEL en los Estados Unidos cuando algo después de aquella época Steve realizaba el primer fanzine británico titulado 'Ker-Pow'.

Un tema que introduce Moore en su texto es el del pensamiento sobre la mortalidad, en el que va trabaja para su aún inconclusa novela Jerusalem. Por este recurso ignora el tiempo y entonces, sobre la geografía física, nacimiento y muerte se aparecen a la vez. Así podríamos considerar que podemos movernos adelante y atrás en un espacio y de esta forma revisar la Historia a través de nuestra individualidad, no a través de lo que nos llega, es decir, los sucesos recogidos por el Estado o la Iglesia.

A modo de anécdota señalamos que Alan conoció a Steve a los 14 años, cuando éste tenía 18 años y ya estaba más o menos inmerso en el incipiente mundo profesional del cómic de superhéroes británico. No tenían ningún parentesco. A partir de ahí Alan pudo conocer a gente del mundo de los fanzines y se inició en la creación de historietas. Más adelante Steve le enseñó la técnica de elaboración de un guion de cómic y le consiguió un trabajo en Marvel UK. Mucho después, lo introducirá también en el mundo de la magia. Además, al igual que Moore en Northampton, Steve también ha vivido toda su vida en un mismo sitio, Shooter's Hill.

Llegado el 2007, Mitch Jenkins, un fotógrafo de Top Shelf, editorial americana a la que Moore está unido últimamente, empezó un trabajo de ilustración fotográfica de 'Unearthing', que animaron al escritor en 2008 a comenzar un audiobook. Por fin fue publicado en formato multimedia en agosto de 2010.

UNEARTHING. MOORE HABLA SOBRE MOORE

Por Maese ABL http://alna.blogspot.com.es

Recientemente, pudimos conocer este trabajo. Todo el pack viene en un envoltorio en el que se utilizan las fotografías de Jenkins. Contiene el guion original de Alan Moore, un libro con las imagenes de Top Shelf, una lectura del texto realizada por el mismo escritor (en formatos CD y vinilo), así como un recopilatorio de la banda sonora creada. No nos ha llegado aun por España, así que os describimos que pudimos encontrar en todo ello.

Con el texto en la mano, ponemos a sonar las pistas, que son once. Lo primero que pensamos es... ¿pero esto que es? La voz cavernosa y gastada por el tabaco de Moore lee la narración, así todo el tiempo, durante el par de horas que dura. Pero luego paramos a escuchar bien y notamos que su lectura es paciente y apasionada en la lectura que de fondo sutilmente suenan instrumentos, en ocasiones llega un dialogo y el propio Moore imita nuevas voces en falsete... es sin duda un trabajo peculiar llamativo, probablemente de repercusión más bien local por la apariencia muy personal del trabajo (aunque creemos que de un trasfondo realmente de validez más general), y difícilmente veo que pudiera ver la luz aquí en España con la acostumbrada traducción porque lo interesante es oír de su propia palabra cómo lee un escrito en el que sin duda ha puesto tanto esfuerzo e ilusión.

UNEARTHING. MOORE HABLA SOBRE MOORE

Por Maese ABL http://laluna.blogspot.com.es

Tom and Will from Lex Records for all their enthusiasm

Unearthing © & ™ 2012 Alan Moore and Mitch Jenkins

Co-published by
Top Shelf Productions, PO Box 1282, Marietta, GA 30061-1282, USA
&
Knockabout Comics, 42C Lancaster Road, London W11 1QR, United Kingdom

Top Shelf Productions® and the Top Shelf logo are registered trademarks of Top Shelf Productions, Inc. All Rights Reserved. No part of this publication may be reproduced without permission, except for small excerpts for purposes of review.

Visit our online catalog at www.topshelfcomix.com and www.knockabout.com

First Printing: December 2012. Printed in Malaysia

Softcover Edition

ISBN 978-1-60309-151-0 (USA)
ISBN 978-0-86166-182-4 (UK)

El sello Lex Records se implicó en la grabación y le ofreció a Moore su estudio para que allí hiciera su lectura. Los músicos que le acompañan son conocidos del ambiente cultural inglés el dúo Crook&Flail Stuar Braithwaite, Justin Broadrick, George Cartwright, Matt Darling, Zach Hill, Paul Metzger y tambien Mike Patton de Faith No More. El índice de los audios (de la locución de Moore) es el siguiente

01. Disappearing _7 min : 52 s
02. Wappling _12 min : 28 s
03. Roman _10 min : 12 s
04. Vega _9 min : 17 s
05. Make The Jump _10 min : 46 s
06. 1985 _10 min : 00 s
07. Visiting _10 min : 35 s
08. Northampton _10 min : 08 s
09. Late 2000 _9 min : 17 s
10. Journal Entry _12 min : 32 s
11. Friday _18 min : 02 s

UNEARTHING. MOORE HABLA SOBRE MOORE

Por Maese ABL http://laluna.blogspot.com.es

Para enriquecer el lanzamiento de este producto, Alan Moore ofreció junto a Crook&Flail una performance del tema, en Londres los pasados 29 y 30 de julio de 2010. El escenario elegido fueron los túneles del teatro de la época victoriana Old Vic, que están debajo de la anexa estación de tren de Waterloo. De esta forma, se relaciono tambien la arquitectura de la excavación con la exploración de desenterramiento en que la obra se vuelca.

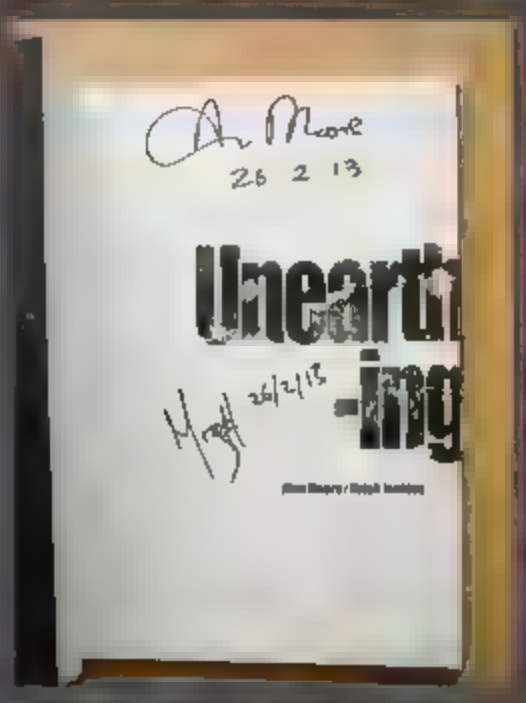
A CONTINUACIÓN OS OFRECEMOS UN FRAGMENTO DE LA ENTREVISTA QUE BRAM E. GIEBBEN REALIZO A ALAN MOORE Y EN LA QUE ÉSTE SE REFIERE A "UNEARTHING"

Pensais que conocéis a Alan Moore. Un visionario y loco como una bolsa de martillos, ¿no? El autor original de clásicos del comic tales como Watchmen y V de Vendetta -el cuerpo de su trabajo un fecundo filon para los gusanos de Hollywood. Un genio recluido que actualmente se secuestra a si mismo en las más profundas oscuridades de Northamptonshire practicando ritos arcanos y adorando a un dios serpiente llamado Glycon. Quizás verdad, pero a menudo es ése el retrato pintado y repetido en las descripciones de este original controvertido escritor. En persona Moore es realmente agradable, elocuente y serenamente racional, bastante lejos de la imagen del "mistico hombre viejo de las montañas" que a menudo le asignan los que no tienen imaginación.

UNEARTHING. MOORE HABLA SOBRE MOORE

Por Maese ABL http://llauna.blogspot.com.es

Cuando escribes Unearthing ¿por qué elegiste a Steve Moore como tema?



El es una de las figuras que más han influenciado en mi vida, si volvemos a mis catorce años. Entonces entablé una inverosímil amistad con él y Steve me ha acompañado a través de la mayoría de mis hazañas y correrías, y viceversa. Fue Steve quien hizo las primeras incursiones en el mundo del comic book cuando yo quería llegar a ser escritor de alguna manera brutal corrigió todos mis guiones primerizos. Después, fue el modelo de Steve el que yo estuve siguiendo cuando decidí zambullirme en la magia y la hechicería. El es una gran figura en mi vida, teniendo en cuenta que infravalorada figura es en realidad. Cuando Ian Sinclair me pidió que contribuyera a algo de 'London City of Disappearances' [Londres Ciudad de Desapariciones'], Steve fue casi la única cosa en la que pensé.

El encargo era que escribiéramos sobre algo que hubiera desaparecido estuviera desapareciendo o fuera a desaparecer, en algún lugar dentro de los confines de Londres. Me impactó que sí que cada uno de nosotros desaparecerá finalmente, y cada uno de los lugares que habitamos, pero me impactó que la historia de Steve Moore sea tan peculiar tan inusual a cualquier nivel, que cuando su historia particular termine probablemente no vamos a ver a otro. Así que pensé que sería una buena idea intentarlo y entrar en detalle mientras la memoria seguía fresca.

Es eso en gran medida el porqué elegí a Steve y también porque estaba disponible y me daba acceso a su historia personal porque confiaba en mí (y mira cómo se lo he devuelto! No cometeré el mismo error dos veces. Pero sólo fue posible con la colaboración de Steve -me refiero a que si hubiera dicho 'No no quiero que en absoluto se escriba la historia' - entonces yo hubiera encontrado otro tema. Pero no fue realmente servicial durante todo el camino, y creo que continúa estando algo pasmado y un poco sorprendido por la manera en que todo esto está floreciendo en algo gigantesco, y mucho más allá de lo que originalmente concebimos.

¿Qué te interesó de Shooter's Hill, y de qué manera 'Unearthing' usa la técnica de la Psicogeografía?

Llevo visitando Shooter's Hill desde que tenía catorce años, y hay partes que me han llegado a ser bastante familiares. Por ejemplo hace unos años cuando escribí 'Unearthing' Hará unos cinco años- en realidad hace diez años cuando a Steve le dijo su médico por primera vez que saliera a andar

Por Maese ABL http:/ llauna blogspot.com es

por su salud y él me comentaba cosas sobre las hileras de casas que eran todas exactamente del mismo estilo y luego cada tres o cuatro casas había una totalmente diferente Decía "Sí eso fue porque las bombas no arrasaron las colinas y sólo se llevaron una de cada tres o cuatro casas de la cima de Shooter's Hill" Me empezó a fascinar eso de la zona y Sevendroog Castle, donde ya había muchas cosas acerca del distrito que me dejaron en la boca el sabor de un sentido psicogeográfico

Así que cuando estaba haciendo Unearthing había la oportunidad no sólo de excavar a Steve, y su vida, sino también excavar el lugar al que está unido Porque habiendo nacido a seis pasos de distancia del lugar donde habitualmente duerme... Es una historia humana inusual. No hay mucha gente que viva en la misma residencia toda su vida Eso tiende a atarlo al paisaje mucho más profundamente que lo que la mayoría de nosotros logra alcanzar Literalmente él es esa casa y viceversa Ese es su paisaje y probablemente le tiene más apego que quiero decir por supuesto que al resto de nuestros paisajes nosotros los poseemos Pero creo que quizás Steve ha tenido algunos lazos más hacia ese lugar en particular que las personas que no han vivido allí tanto tiempo o no hubiera vivido allí tanto tiempo Se ha hecho a sí mismo una parte de Shooter's Hill por lo que realmente no puedes considerar a uno sin tener en cuenta al otro

Entonces si fue un acto inusual de psicogeografía en eso era más psicobiografía, mezclada con psicogeografía Aplicando las mismas técnicas a la vida de un ser humano como podría ser la de Ian Sinclair o como otras personas que han ahondado en este tema lo aplicarían a una calle o a un vecindario Es una buena técnica –una manera de usar la poesía como herramienta con la que dar forma a los diversos hechos que emergen de una persona o un lugar Ello te permite ver rimas en una historia Como con Steve, que ocurrió que sólo cuando yo hube escrito Unearthing se dio cuenta

de cuanto han jugado en su vida una parte de las espadas Es algo que se repite periodicamente si te pusieras a leer algo de ficcion lo descubririas claramente Pero cuando son solo una serie de cosas que han ocurrido en tu vida, probablemente no lo relacionaras

Por eso ha sido interesante el adaptar a narracion la vida real de una persona Ha sido un ejercicio realmente interesante Me impactaba como el tipo de historia que realmente no podria ser hecha sin psicogeografia y como decimos en este caso psicobiografia

¿Supiste que guiar mucho el trabajo de los musicos en "Unearthing"?

En lo que he tenido en cuenta es esta una de las cosas mas atractivas del proyecto En primer lugar se me presento Mitch Jenkins y dijo que no queria ningun texto de mas del que yo hubiera desarrollado Queria algo que pudiera darle inspiracion para una nueva serie de fotografias sacarlo un poco de su rutina perfeccionista Ya se estaba cansando de andar retocando los rts de la ultima estrella de Hollywood

Le dije "Bueno todo lo que tengo es "Unearthing" pero si te atrae algo de ahi entonces sé bienvenido" Le di el manuscrito de "Unearthing" y volvió y dijo que queria hacerlo entero Mi primer pensamiento fue que era fantastico porque a menos que hubiera malentendido algo del asunto, yo no tenia que

hacer ningún trabajo. En cierto modo era como cuando Eddie Campbell hizo 'Serpientes y Escaleras' y 'The Birth Caul', donde yo ya había realizado mi trabajo así que sólo podía echarme y tener el placer de ver llegarme las interpretaciones de otras personas. Así fue trabajar con Mitch.

Entonces, de alguna manera durante el proceso, Mitch estaba hablando con la gente de Lex Records. Me sugirieron que hiciera una grabación de la lectura y que tenían a una serie de artistas de su impresionante plantilla a los que les gustaría trabajar en ello. Así que de nuevo yo no tenía necesidad de hacer nada, y simplemente podía echarme y ver acumularse las fotografías de Mitch, y echarme y escuchar las canciones que empezaban a llegar de aquella gente.

Lo mejor para mí es no estar duramente ocupado en muchas direcciones. Es decir, quizás algunas de las imagenes no hubieran sido las que yo habría elegido. Podría haber partes de la música que, si me hubieran preguntado lo que quería, habría sugerido algo diferente. Pero eso forma parte del proceso de colaboración y de hecho es la parte más excitante: el hecho de ver cómo otras personas están respondiendo al trabajo que tú has realizado. Es algo realmente excitante, porque ves a otras mentes y a otros talentos ocupados con algo que anteriormente ha sido tan personal para ti.

Así que no pude estar más encantado con el camino que todo tomó. Únicamente conocí a Adam Drucker, alias Doseone, y a Andrew Broker, de

Por Maese ABL http://llauna.blogspot.com.es

la banda Fog] y a Jeff [Logan alias Jel] el pasado miercoles antes de las actuaciones en los túneles. Inmediatamente entramos en sintonía. Todos, a nuestra manera, nos habíamos estado preparando para esto desde hace un par de años, así que fue bonito encontrarnos y representarlo. Tuvimos una conclusión.

Al final de Unearthing, ¿por qué pusiste a Steve mirando de frente a lo lejos de la colina?

Yo había decidido que estaría bien terminarlo como la descripción de un marco, lo que significa congelar la imagen para que constituyera una viñeta de cómic coherente. Ahora, si hubiera sido la parte de atrás de la cabeza de Steve, entonces eso no habría funcionado realmente. También, porque si yo hubiera tenido esa mirada encorsetada, esa excusa posmoderna de un final ya planeado, hubiera supuesto que sí, que lo que necesitábamos era la cabeza y los hombros de Steve en primer plano de forma que pudieran mortosearse sutilmente en una vista de las casas colina abajo, en el nublado sobre la colina. No hubiera funcionado bien si Steve hubiera dado la espalda a la cámara imaginaria.

También tuve la oportunidad de colocarlo de pie en la calle, girarlo ciento ochenta grados, mirar y parecer tonto como ves sólo para proporcionarme el final de mi historia. Lo que era muy bueno para él. Quiero decir, no conseguía desaparecer, pero se comportaba impecablemente, a mi parecer.

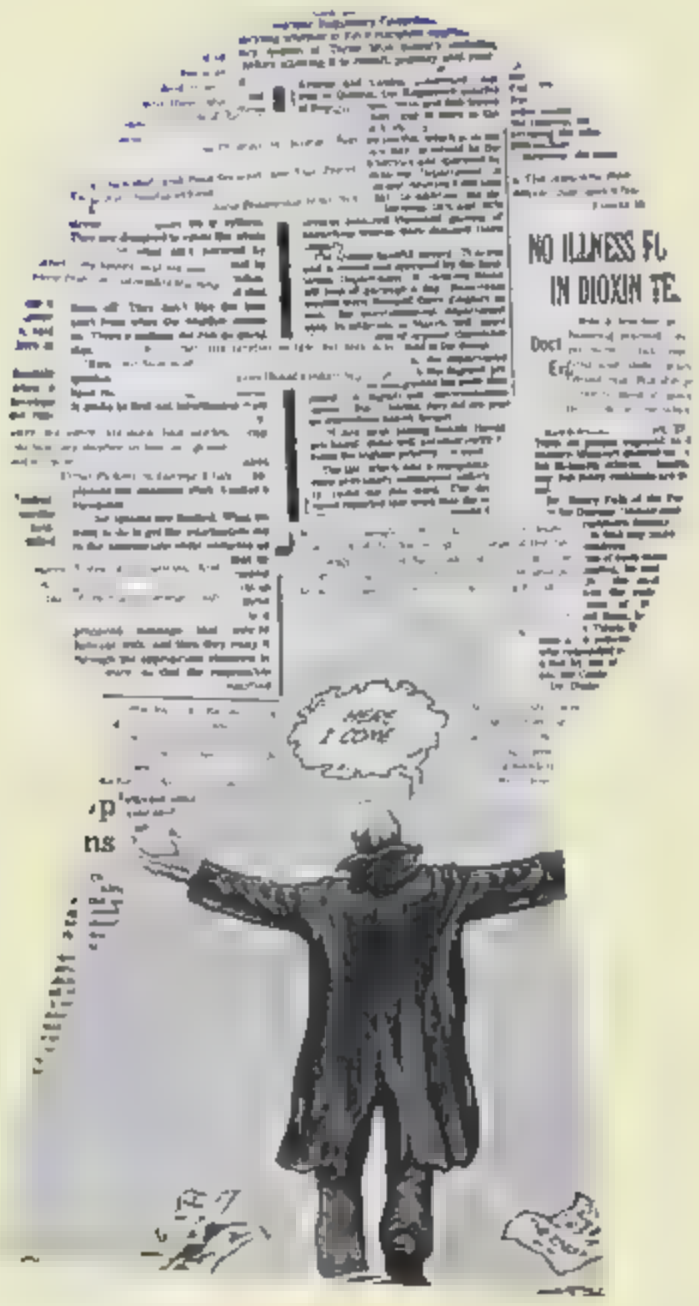
Texto original y traducciones de ***Maese ABL***
Ayuda en la maquetación ***M.A. Wolfville***

"SAGA OF THE SWAMP THING" ANÁLISIS #35-39

Por Arion

Guía de lectura y estudio cronológico del "Swamp Thing" de Alan Moore a cargo de ARYON

(http://artbyarion.blogspot.com.es)



A.MOORE EN ESPAÑOL

SAGA OF THE SWAMP THING DE ALAN MOORE: ANÁLISIS #35-39

Por Arion

Guía de lectura y estudio cronológico del "Swamp Thing" de Alan Moore a cargo de ARYON

Cubiertas originales de "Saga Of The Swamp Thing" #35-39

¿La vida de tus hijos tiene un precio? ¿Todo en este mundo puede ser comprado o vendido? Estas interrogantes son comunes en la sociedad actual, e imagino que **Alan Moore** debe haber meditado sobre ello antes de sentarse a escribir **"Los periódicos de Cara-Nuclear"**, publicados en **"Saga of the Swamp Thing" # 35 y 36 en abril y mayo de 1985**

A.MOORE EN ESPAÑOL

Por Arion http://artbyarion.blogspot.com.es

Todo empieza en una pacifica tarde **Abby** duerme al lado de Swamp Thing los arboles estan reverdeciendo las flores brotan y los unicos raros intrusos son los papeles periodicos que han sido arrojados por ahi *"El observa las hojas impresas que aletean como gigantescas polillas agobiadas por su propio peso chocando torpemente contra los negros arboles. Sus páginas están llenas de tragedias obsoletas y rostros descartados toda la historia cuidadosamente registrada de un mundo al que él ya no pertenece"*

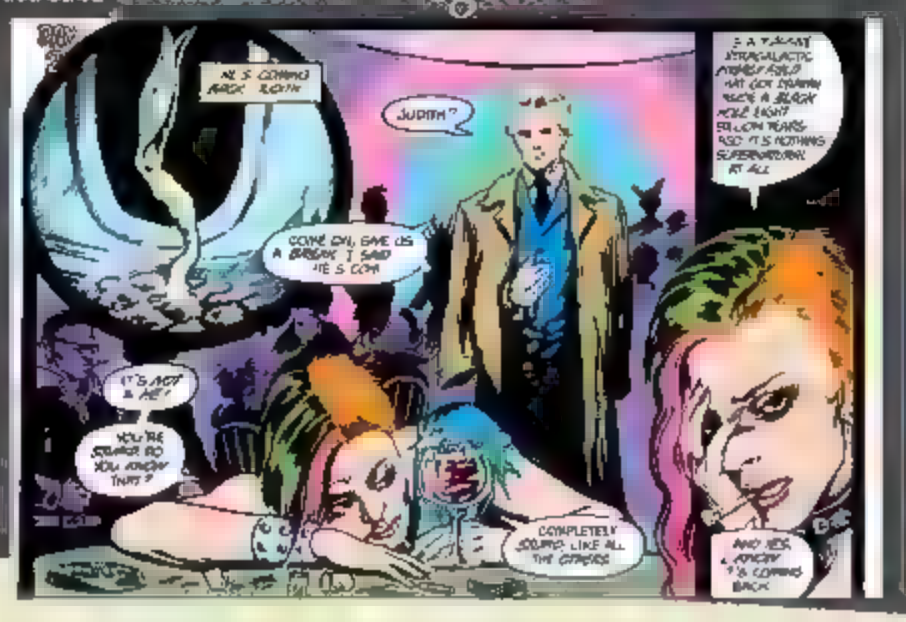
Y luego a un par de millas un viejo apodado Cara-Nuclear se cruza con un joven fugitivo. Cara-Nuclear es un vagabundo borracho y de inmediato empieza a tomar un extraño liquido brillante mientras habla sobre Pennsylvania y la forma en que una empresa desechaba sus residuos nucleares. La contaminacion es parte de nuestra vida, pero a veces olvidamos qué tan serias pueden ser las consecuencias, en especial cuando la responsabilidad corporativa es una virtud escaza. Hay peliculas como **"Erin Brokovich"** de **Steven Soderbergh** que muestran la tremenda crueldad de ciertas compañias que envenenan a personas a conciencia con radioactividad o sustancias quimicas. Estas compañias no asumen responsabilidad alguna por sus actos hasta que la gente empieza a demandarlas por millones de dólares, en algunos casos -en la historia de "Erin Brokovich" la gente gana, en otros, no. Estas situaciones son de la vida real pero lo que Alan Moore hace aquí es distrazar el horror de la codicia corporativa en una historia alegórica de muerte y putrefacción.

Cuando Cara-Nuclear le da al joven vagabundo un sorbo de su bebida, entendemos que es lo que ha estado tomando desde el inicio residuos nucleares. Rapidamente el joven empieza a descomponerse hasta que muere. Y Cara-Nuclear sigue en su busqueda de desechos radioactivos. Él sabe que la compañia ya no los deja en Pennsylvania a causa de las demandas, y ahora los entierran en los pantanos de Louisiana. Cuando Swamp Thing encuentra a Cara-Nuclear es contaminado por su cuerpo radioactivo. Si Swamp Thing es una criatura de la naturaleza, nada es mas letal para él que la contaminacion. Y lentamente, empieza a pudrirse.

Por Arion http://artbyarion.blogspot.com.es

La conclusión de la historia es contada desde la perspectiva de ocho personajes diferentes. Todos comparten lo que saben como lectores podemos armar las piezas del rompe-cabezas después de ver todo lo que experimentan estos hombres y mujeres. Este es un extraordinario recurso narrativo que sólo un puñado de escritores sabría como usar de modo adecuado. Alan Moore nos muestra por qué él es uno de los mejores y más influyentes autores de las últimas décadas al conectar todos los puntos y añadir así un nivel de complejidad sin precedentes. Hay momentos de verdadero terror en estas páginas y al final Cara-Nuclear sigue libre. Nada puede detenerlo ni la gente que murió en su presencia ni la fauna que se pudrió. Pero tal vez lo mas terrible es que Cara-Nuclear no es el monstruo real. Él es el producto de aquellos que buscan sólo ganancias, sin preocuparse por la vida. El monstruo real es la compañía, pero esta vez no hay demandas ni finales felices, sólo una última página que reúne docenas de recortes de periódico (seleccionados por Moore) que son testimonios de personas que desarrollaron algún tipo de cáncer como resultado de la exposición química o radioactiva; ellos fueron víctimas después de todo de la indiferencia y la frialdad de las compañías que botaron su basura sin preocuparse de las consecuencias.

Después de una historia tan intensa, uno pensaría que Alan Moore se tomaría las cosas con calma. Pero eso no es así. Por el contrario, "**Patrones de crecimiento**" es el preludio de la saga más epica de **Swamp Thing: American Gothic**. Y este ejemplar también marca la primera aparición histórica de **John Constantine**, un sujeto británico, un fumador crónico, un investigador de las artes místicas y un frio bastardo capaz de engañar a cualquier hechicero o demonio sobre la Tierra. Pocos años después, John Constantine sería el protagonista de **Hellblazer**, un título de Vertigo que duro por más de 25 años. Estos son sus nada humildes orígenes.


JUDITH?
COME ON, GIVE US A BREAK. I SAID HE'S COM
IT'S NOT A HE?
YOU'RE SCARED SO YOU KNOW THAT?
COMPLETELY SOUND LIKE ALL THE OTHERS
AND YES, LANDON, IT'S COMING BACK

Por Arion http://artbyarion.blogspot.com.es

Stephen Bissette y John Totleben nos sorprenden de nuevo con imágenes alucinantes. Veamos el horror de la miseria humana y la descomposicion corporal de Cara-Nuclear, que se hace evidente en el pútrido rostro de este alcoholico y adicto a los residuos nucleares. Vi este dibujo por primera vez hace mas de 14 años y quedé maravillado por los detalles y el diseño en general. Este es un cómic que nunca podría olvidar. Ver a Swamp Thing derritiendose en un charco de fluidos radioactivos es también un poderoso momento. El lenguaje corporal y los atributos físicos de los ochos personajes que narran esta historia son retratados con sumo cuidado por el equipo creativo. Billy Hatcher es un buen ejemplo de ello. Finalmente "Patrones de crecimiento" cuenta con los lápices de Rick Veitch y gracias a él vemos a un joven John Constantine y a su amante Emma quien dibuja un invunche un demonio homicida que eventualmente se abrirá paso en nuestro mundo tal como vemos en la página siguiente. La idea de un humanoide con una mano cosida dentro de su propio cuerpo y su cabeza volteada de una manera que desafía la muerte causa una fuerte impresión. Desde luego, Bissette y Totleben también están a cargo de las portadas y sus asombrosos conceptos visuales y detallado trabajo son un privilegio y un disfrute para quien los contempla.

Hay un pueblo de los vivos y hay un pueblo de los muertos. En la superficie los adultos van a trabajar a diario mientras sus hijos van al colegio. Bajo la superficie en las oscuras y profundas aguas de Rosewood los no-muertos están listos para enviar su progenie a nuestro mundo.

Las primeras páginas de "Aguas quietas" son bastante relevantes. Vemos a un grupo de joviales adolescentes que corren hacia el inmóvil lago Rosewood. *"Los chicos están corriendo hacia el agua riendo y golpeandose unos a otros, con la carne de gallina bajo el frio aire de la pálida luz solar"*. Estos chiquillos están explorando sus propios cuerpos, tocándose en broma listos para saltar desnudos en las heladas aguas de un lago al que nadie más se atreve a visitar. Pero ni el calor de sus cuerpos ni su exuberancia juvenil puede salvarlos. Pronto, entienden por qué todos le tienen miedo a este lugar, y es que uno de ellos se convierte en la victima de un clan de vampiros que viven bajo el agua.

Por Arion http://artbyarion.blogspot.com.es

De hecho si los vampiros son criaturas no-muertas no necesitan oxigeno. Por lo tanto, vivir bajo el agua tiene sentido mientras más profundo nadas más oscuro es el entorno. En algún momento, la luz del sol desaparece así que estos vampiros viven en un *'crepusculo sin peso'*. En el lago Rosewood siempre es de noche. El clan de vampiros alimenta a su reina con sangre fresca, ella está a punto de parir a una nueva generacion de criaturas chupadoras de sangre, pero esta vez el horror no tendrá forma humana.

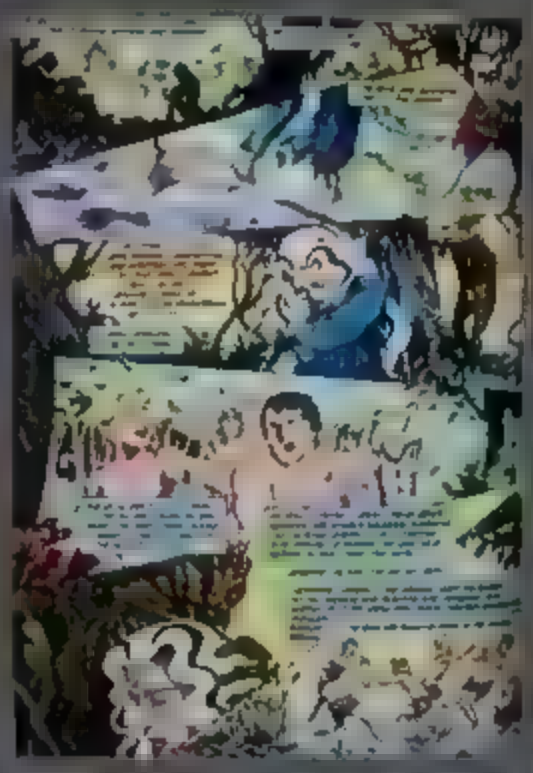
John Constantine advierte a Swamp Thing sobre estos nuevos engendros y lo envia a Rosewood. Hace dos años Swamp Thing había estado en este pueblo infestado de vampiros, y luego de una inundación todos asumieron que los vampiros habían sido destruidos (esta historia ocurrió en Swamp Thing # 3 y fue escrita por **Martin Pasko**). Bajo la guia de Constantine Swamp Thing descubre que puede materializar un nuevo cuerpo en cualquier lugar del planeta. Así que simplemente deja que su cuerpo se desintegre en Louisiana para reintegrarlo en los bosques de Illinois.

En **'Historia de pescados'** vemos a los padres buscando a sus hijos, y somos testigos de la llegada de una generacion de monstruos vampiricos. Dentro del lago Swamp Thing pelea contra una horda de vampiros, en vez de hemoglobina, él tiene clorofila en sus venas así que no le pueden hacer daño pero ellos son tantos que él no puede matarlos uno por uno. Pareceria un empate hasta que Swamp Thing entiende que está pensando como un humano y luchando como un humano algo que él no es. Así que en vez de usar sus puños se concentra y materializa su cuerpo alrededor del lago de Rosewood, y se levanta, tan grande y alto como una montaña, y toda el agua del lago se precipita hacia abajo, hacia el valle, y de este modo la luz solar y los violentos movimientos de la corriente son suficientes para exterminar a todos los vampiros de Rosewood.

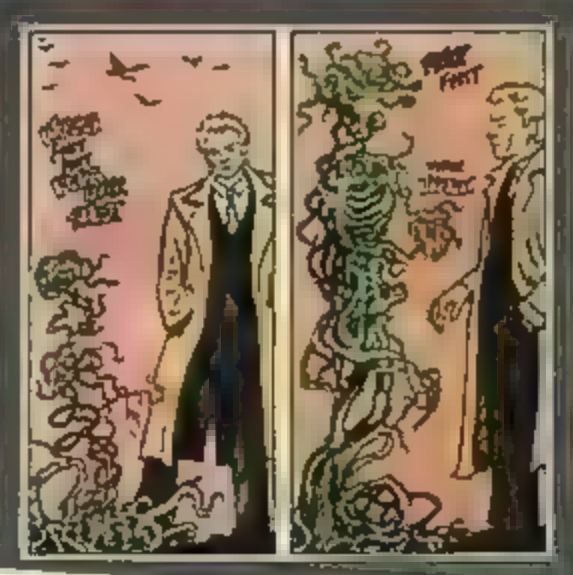
El artista de 'Aguas quietas' es **Stan Woch**, y el entintador, como siempre, es John Totleben. Stan Woch hace un trabajo absolutamente maravilloso. La secuencia con los muchachos saltando al lago es tan vívida, tan entusiasta,

Por Arion http://artbyarion.blogspot.com.es

que uno casi puede oir el chapoteo del agua. El artista hace que este grupo de chiquillos cobre vida, y al mismo tiempo, crea a un muy amenazador grupo de vampiros acuáticos. Tal vez su diseño más innovador es el de la reina de los vampiros, una obesa y pálida mujer que se ve extrañamente femenina y aun así, muy inhumana al mismo tiempo. En "Historia de pescados" Stephen Bissette regresa, y crea páginas de incomparable belleza.



En el prólogo de este tomo recopilatorio Stephen Bissette explica cómo en muchas ocasiones Alan Moore aceptó las sugerencias de su equipo artístico. Bissette y Totleben habían propuesto historias cuando Martin Pasko era el escritor, pero ninguna había sido tomada en cuenta. Moore sin embargo introdujo todos estos elementos argumentales aparentemente inconexos y creó "**American Gothic**", una saga que definió como "*una especie de Easy Rider en versión de Ramsey Campbell*". En esta época, Bissette decidió que dejaría el título después del número 50. El tenía una hija y su esposa estaba embarazada de nuevo, y criar una familia demandaba muchas horas, tiempo que no tenía ya que estaba luchando para mantenerse al día con las fechas de entrega; él menciona su "*eterna incapacidad de completar 23 páginas en igual cantidad de días*". Ya había sido remplazado antes por otros artistas, pero eventualmente decidió que no podía seguir con ese ritmo. Algo del todo comprensible, especialmente ahora que es raro encontrar a un artista, ya sea en **Marvel** o **DC** capaz de terminar un cómic de 22 páginas al mes, y es por eso que los equipos artísticos hoy en día están en constante fluctuación, quedándose por pocos números en algún título sólo para ser rápidamente remplazados después. Personalmente después de colaborar con al menos 4 artistas diferentes para mis historias en **GrayHaven Comics**, me he dado cuenta de que no es factible demandarle a un artista que complete todo lo que uno quiere en un mes, así que lo que he hecho es tomar mis precauciones y producir menos de 12 historias al año. Sin embargo, en los 80 la periodicidad mensual debía mantenerse a toda costa.



THE STARS MY DEG

(Las estrellas mi desa

Aparecido en la rev

De: 13 de diciembre

A: 7 de marzo de

Traducción y maqueta

RADATION

tino). Episodios 21-30

vista 'Sounds'

e de 1980

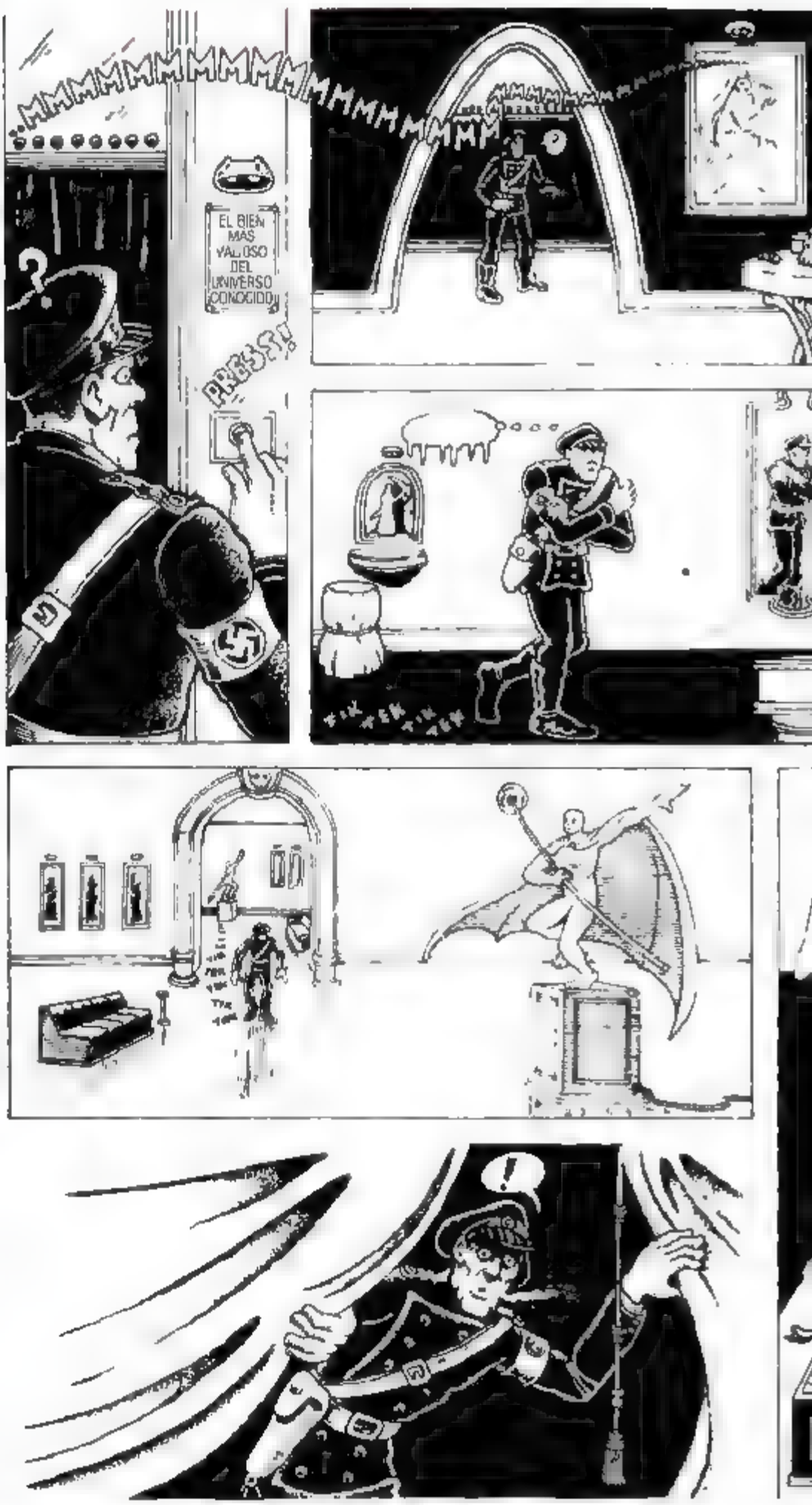
1981

ción por Maese ABL

EMBRYO

A.MOORE EN

THE STARS MY


MMMM

ESPAÑOL

DEGRADATION (Las estrellas mi desatino)

13 de diciembre de 1980. Por *Curt Vile*

EMBRYO

A. MOORE EN

THE STARS MY DEGRADATION

THE STARS MY DEGRADATION
DEMPSTER DINGBUNGER ES MI NOMBRE.
SPUTWANG ES MI NACIÓN.
EL ESPACIO PROFUNDO ME ESCUPE EN LA CARA...
© US CURT VILE

¡HOLA! AQUÍ EL GUAPÍSIMO CURT VILE EN MI PLURIEMPLEO COMO EL VIGILANTE, ¡UN SER OMNISCIENTE QUE TODO LO VE QUE SABE SI HAS ESTADO TOQUETEÁNDOTE Y QUIÉN ESTÁ EN LA LUNA! ¡ESTOY EN LA LUNA! ¿LO COGES?
ANTES DE QUE ESTA TIRA SE TOME UNAS MERECIDAS VACACIONES NAVIDEÑAS VAMOS A REALIZAR UN OMNISCIENTE DESMEMBRAMIENTO DE LO QUE ESTÁ HACIENDO NUESTRO RUIDOSO ELENCO DE PAYASOS CÓSMICOS... SÍ, VALE ESTABA DEMASIADO OCUPADO PARA GUIONIZAR ESTE EPISODIO. ¿Y QUÉ? ¡IMPORTA UNA MIERDA ¡SOY UN GENIO! OH... Y A PROPÓSITO. ESE BILLETE DE CINCO LIBRAS QUE PERDISTE ESTÁ DETRÁS DEL FRIGORÍFICO Y TIENES ALMORRANAS
EL LIBRO DEL OBSERVADOR DE ABSOLUTAMENTE TODO
CON PRÓLOGO DE DIOS
TUG TUG
TIM MERCHER © JO ANNE. COM LTD.

EN PRIMER LUGAR, VAMOS A ECHAR UN GALÁCTICO VISTAZO A MUPOOOK VALENTINO MUPOOOK QUE ESTÁ A PUNTO DE CONVERTIRSE EN FOSFATINA A MANOS DEL FIRME E INDESTRUCTIBLE TONKA MAN QUE ACABA DE CARGARSE A HARRY EL ARERO
NOVELIZACIÓN PARA OMNIS CIENTES

Escáner: 4COLOR HEROES. Traducción: MAESE ABL

DEGRADATION (Las estrellas mi desatino)

20 de diciembre de 1980. Por *Curt Vile*

MUY MALO PARA
UN PEQUEÑO GRAN
ESTOY SEGURO QUE
MIENTRAS TANTO
DE LAS TORRES
UERTE A SU PASO!!
JUEGO POR SUPUESTO TENEMOS A DEMPSTER DINGBUNGER, EN AGRADABLE CONTACTO CON NEKRALINA, LA DAMA MUERTA UN ELEGANTE CUERPO QUE CON-RO OS VA A GUSTAR A TODOS LOS NECRÓFILOS QUE ANDAIS POR AHÍ
Y QUIÉN PODRIA OLVIDARSE DE GLOOGAM BUNSLOTT BUNSLOTT BUNSLOTT BUNSLOTT de BUNSLOTT IV UN ASUSTADIZO Y AFLIGIDO HONGO QUE POR CIER-TO SUFRIRA UNA MUERTE REAL-MENTE ESPANTOSA DE AQUI A POCAS SEMANAS
¿QUE VA A OCURRIRLE A TODOS ESTOS FAS CINANTES PERSONAJES DURANTE EL AÑO QUE ENTRA? ¿HMM? NATURALMENTE QUE LO SÉ AL SER OMNISCIENTE, ¡PERO NO VOY A DEC RLO! ¡TENDRÉIS QUE PREGUNTAR A EL BOCAZAS SI QUERÉIS DESCUBRIRLO! MI T RABAJO ES SIMPLEMENTE MIRAR Y REGIS-TRAR POR ESO SOY
¡¡OUPS!!
LA OMNISCIENCIA Y COMO HERRA-MIENTA AL CHANTAJE
¡HEY! ¡GILIPOLLAS! ¿POR QUE NO MIRAS POR DÓNDE VAS?
SQUI
WAR!

A.MOORE EN

THE STARS MY

Escáner: 4COLOR HEROES. **Traducción: MAESE ABL**

ESPAÑOL

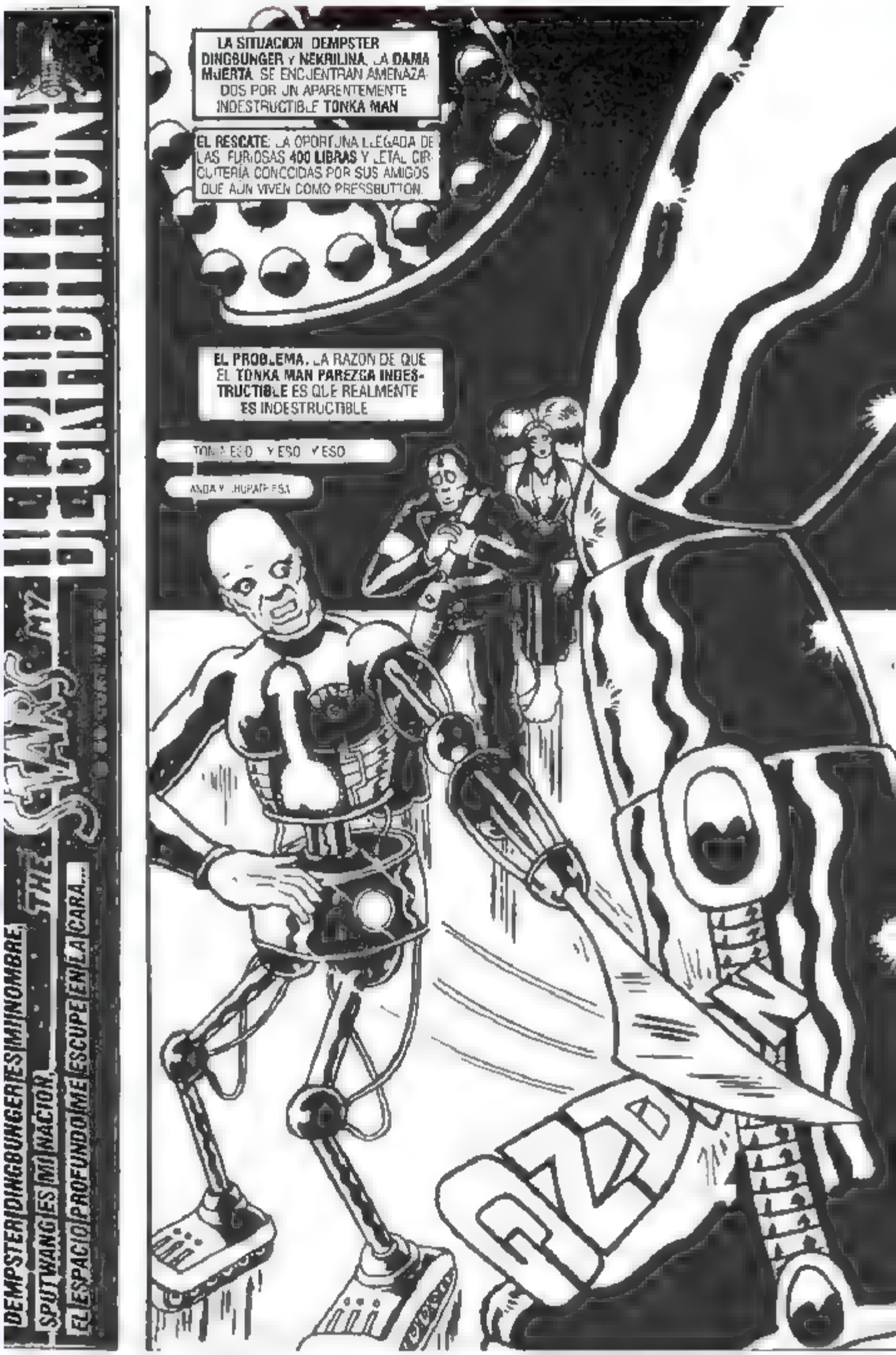
DEGRADATION (Las estrellas mi desatino)

10 de enero de 1981. Por *Curt Vile*

TONK YOU VERY MUCH!!
¡¡SANTO CIELOS!!
¿Q-QUE ES ESO?
¿Y DONDE ESTAN HARRY Y MUPDOOK?
ES UN TONKA MAN.
Y DEBO IMAGINAR QUE ESOS "HARRY" Y "MUPDOOK" ESTARÁN MUERTOS, LOS POBRECILLOS
¿¿MUERTOS??
¿QUE PROBLEMA HAY CON ESTAR MUERTO? YO ESTOY MUERTA, TU PRONTO ESTARÁS MUERTO...
PERO YO NO QUIERO MORIR
QUIERE ES TAAAN TRISTE
¡¡ESTA MUJER ESTA LOCA!! VA A DEJAR QUE ESA COSA
¿ME MATE?
¡HEY DINGBUNGER! ¿¿TE LO HA HECHO PASAR MAL ESTE PEDAZO DE BASTARDO??
¡¡BIEN AHORA ES CUANDO ESTE ZURULLO BLINDADO DE HOJALATA ES REDUCIDO A TROCITOS!!

EMBRYO A.MOORE EN

THE STARS MY


THE STARS MY DESTRUCTION
DEMPSTER DINGBUNGER ES MI NOMBRE.
SPUTWANG ES MI NACIÓN.
EL ESPACIO PROFUNDO ME ESCUPE EN LA CARA...
LA SITUACION: DEMPSTER DINGBUNGER Y NEKRILINA, LA DAMA MUERTA, SE ENCUENTRAN AMENAZADOS POR UN APARENTEMENTE INDESTRUCTIBLE TONKA MAN
EL RESCATE: LA OPORTUNA LLEGADA DE LAS FURIOSAS 400 LIBRAS Y LETAL CIRCUITERIA CONOCIDAS POR SUS AMIGOS QUE AUN VIVEN COMO PRESSBUTTON.
EL PROBLEMA: LA RAZON DE QUE EL TONKA MAN PAREZCA INDESTRUCTIBLE ES QUE REALMENTE ES INDESTRUCTIBLE
TONKA ESO Y ESO Y ESO
AXDA Y HUPAPESA
GZAP

Escáner: 4COLOR HEROES. Traducción: MAESE ABL

ESPAÑOL

DEGRADATION (Las estrellas mi desatino)

17 de enero de 1981. Por *Curt Vile*

¡KNOT!
POR CIERTO... ¿¿QUÉ TAL TU MAMÁ, ROBOTTTO??
¡¡PRESSBUTTON!! ¡¡LEVANTA! ¡¡VUÉL VE A LA CARGA!!
TONKA
GLK SPTZL GLAAGN
¡¡YAGH! ESTO NO ES BUENO. ¡NO ME PUEDO MOVER! ¡MEJOR DALE TU LA PALIZA, CHICO! HASTA PRONTO.. Y RECUERDA. NUNCA CONFÍES EN LOS VEGETALES!!
¡¡ESPECIALMENTE EN LAS JODIDAS BERENJENAS!!
DE REPENTE SALIENDO DE LA NADA EN EL CAMINO DEL
TONK YOU VERY...
¡¡UN ARO INTRAESPACIAL!
EL TONKA MAN ES, POR SUPUESTO INDESTRUCTIBLE
¡MUUUUUACH?!
TONKA
INCLUSO EL TROZO QUE ACABA DE SER TELEPORTADO A ALDEBARÁN.
¡¡IGUALMENTE GRAVE PARA
KLANG!

EMBRYO A.MOORE EN

THE STARS MY

HA SIDO INGENIOSISIMO CÓMO HA INUTILIZADO AL TONKA MAN, HERR ARERO
¡OH! FUE LA FENFILLEF PERFON FICADA EFCAPE AL INTRAEFPACIO UNA FRAFFIÓN DE FEGUNDO ANTEF DE QUE EL TONKA MAN GOLPEARA Y LUEGO REFCATÉ AL CHIMPANFÉ DE MANERA PAREFIDA.
LUEGO EFPERE HAFTA EL PREFIFO INFTANTE EFTRATÉGICO ANTEF DE REBANAR AL JODIDO!
¡OYE! ¿¿ADÓNDE HA DO PREFFBUTTON??

AHH. AUN ESTÁ ATURD
CON EL TONKA MAN Y
QUE COMER PARA ASENT
PERSONALMENTE OPINO
PERDER DE ESA MANERA
HERIDO SUS SENTIMIEN
VAYA. ¡NO SABÍA QUE PRESSBUTTON TUVIERA SENTIMIENTOS!

Escáner: 4COLOR HEROES. Traducción: MAESE ABL

DEGRADATION (Las estrellas mi desatino)

24 de enero de 1981. Por *Curt Vile*

...IDO TRAS PELEAR
...A A BUSCAR ALGO
...AR SU ESTOMAGO.
...O QUE
...A HA
...TOS
»DIABLOS, Y YO NO SABIA QUE PRESSBUTTON TUVIERA ESTOMAGO
PANDA DE ESTILOS BASTARDETES
MIENTRAS TANTO, GLOOGAM de BUNSLOTT EL MOHO DEL CIENO MÁS RICO DEL ESPACIO CONOCIDO HUYE ATERRORIZADO POR LOS PASILLOS DE SU SAQUEADO PALACIO
¡LA DISCRECIÓN ES LA MEJOR PARTE DEL VALOR!
AHHHH
A LA COCINA
¡MI ENCANTADORA MANSIÓN! INVADIDA POR BANDIDOS
»DEBO HUIR!»
...IGUITO!»
DESPUES
OH, AHÍ ESTAS, PRESSBUTTON. TENEMOS TODAS LAS RIQUEZAS EMPAQUETADAS Y ACABAMOS DE LLEGAR DEL PUERTO ESPACIAL
¿VEO QUE ENCONTRASTE ALGO QUE COMER
SI, JEH JEH, ME PREPARÉ YO MISMO UN SANDWICH
¡BIEN! ESO DEBERIA ASENTAR TU ESTOMAGO. SIEMPRE QUE EL RELLENO NO SEA DEMASIADO RICO
¿D-DEMASIADO RICO?
¡JA JA JOO JOO JOO JOO!
¡OH JESUS ¡JOO JOO JOO!
¡DEMASIADO RICO!
¡JOO JOO JOO JOO!

EMBRYO A.MOORE EN

THE STARS MY

THE STARS MY DESTINATION
UEMPSTERJDINGBUNGEHESMIJNUNIVERSE
SPUTWANGESMIJNACION
ELESPACIOPROFUNDOMEESCUPEENLACARA...
PLATAFORMA ESPACIAL DE BUNSLOTT
DE INCOGNITO SE PREPARAN PARA SUBIR A LA LINEA DE MERCANCIAS NOSTRILLO
AUN NO LO PILLO ¿POR QUE NO USAMOS EL ARO DEL GORDO PARA SALIR PITANDO DE ESTE BARRIO?
¡POR QUE MEF
EN BATERIA E
FIMIO FOLJ
¡Y DEJA
MARME GO
MIENTRAS TANTO
HUMANO VARÓN. OCEANICO.
NOMBRE HAROLD DWEEGLE
ALIAS HARRY EL ARERO
ACTUALMENTE EL SÉPTIMO SER MÁS PELIGROSO DEL ESPACIO CONOCIDO.
EDAD 31 años 5 meses ALTURA 1.60 m
PESO 169 kg. PLANETA DE ORIGEN GRAJAB IX
TALENTO POSEE EL ÚNICO ARO INTRAL SPACIAL CONOCIDO QUE
PUEDE TELEPORTAR A INFINITAS DISTANCIAS INSTANTÁNEAMENTE
PRINCIPALES CRÍMENES PREVIOS DESTRUCCIÓN DE LA GALAXIA VRIL
INSTRUCCIONES DISPARAR A MATAR SI SE VE
SIMIO VARÓN. CHIMPANCE
NOMBRE MUPOOOK VALENTINO M
ACTUALMENTE EL TREINTA Y
UNICO SER MÁS PELIGROSO DE
HUMANO VARON CAUCASICO
NOMBRE AXEL PRESSBUTTON
ACTUALMENTE EL NOVENO SER MÁS PELIGROSO DEL ESPACIO CONOCIDO
EDAD
EN EL PLANETA KARBONG, CENTRO DE LA RED UNIVERSAL PARA EL CUMPLIMIENTO DE LA LEY, SITUADA EN EL CEREBRO CIBERNÉTICO DEL TAMAÑO DE UNA CIUDAD CONOCIDO POR SUS MAS CERCANOS COMO 'GAFAS', CON LA OBLIGACIÓN DE UBICAR A LOS CRIMINALES. ¡LA MONSTRUOSA MENTE ESCANEA ARCHIVOS CADA 003 SEGUNDOS PARA DETERMINAR SI ALGUNAS DE LAS FORMAS DE VIDA MAS PELIGROSAS DEL UNIVERSO ESTAN (O ESTARAN) RECLUIDAS EN ALGUN SITIO EN CUALQUIER MOMENTO! A TENOR DE RECIENTES INFORMES DESDE DEPRAVACION, ZUTZBAA Y EL MUNDO DE BUNSLOTT 'GAFAS' CONCLUYE QUE TRES DE LOS 'TOP CUARENTA' (VER IZQUIERDA) ESTÁN ACTUALMENTE DIRIGIENDOSE EN UNA LINEA ESPACIAL DE LUJO HACIA EL DIMINUTO Y DESOLADO MUNDO DE BARFO EN EL CONFIN DE LA GALAXIA CON GRAN ASIEDAD. 'GAFAS' COMPRUEBA EL ARCHIVO DE BARFO
LA GIGANTESCA CO
BA PESADAMENTE
SU EXTRAPOLACIÓN
TO FICHERO ARRO
ESO: 57 Kg PLA
LENTO: EMITE
S OJOS
ALARMA

Escáner: 4COLOR HEROES. Traducción: MAESE ABL

DEGRADATION (Las estrellas mi desatino)

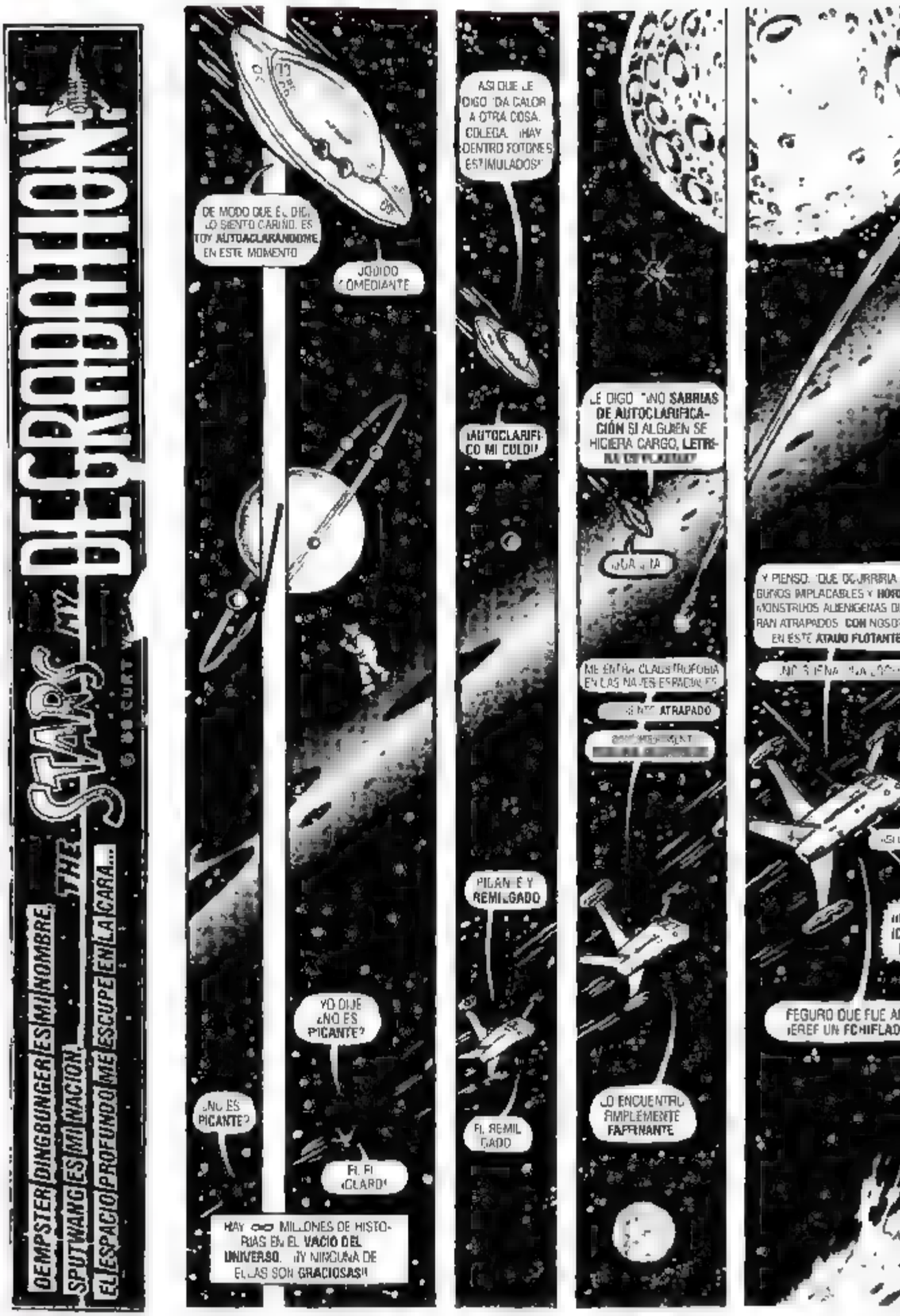
31 de enero de 1981. Por *Curt Vile*

EFTA TIEMPO
GARFE EFTA
DE REFERVA.
A OVEJAF'
DE LA-
RDO
¡AHORA P TE CALLAF QUIFAF PODAMOF FUBIR A BORDO DEL NOFTRILLO ANTEF DE QUE ALGUN BAFTARDO ENTERADO VEA A TRAVEF DE NUEFTROF DIFFRAFEF!
AHH. NO SEAS RIDICULO, HARRY. ¡ESTOS ATJENDOS [illegible] FUERA DE SOSPECHA!
Y, UNA VEZ A BORDO...
¡OK, HARRY, ESTAMOS A BORDO! ¿AHORA CÓMO VAMOS A BLANQUEAR EL DINERO? ¡DEBE HABER ¿O MENOS CINCO BILLONES DE PLASTOON!
¡SOLO HAY UNA PERSONA CON LA SUFICIENTE EXPERIENCIA EN LIMPIAR OBJETOF ROBADOF QUE ENCAJE CON NUEFTROF PROPÓFITOF! ¡REFIERE ÉN LA DISTANTE ESFERA CONOCIDA COMO BARFO
NO TE REFERIRÁS A
¡FU! ¡DEBEMOS TRATAR DE DESCUBRIR EL PARADERO DE TREF-OJOF McGURK!
MPU AHORA ZUMIENTRAS REALIZA LÓGICA. UN CUARJA HASTA.
SUBHUMANO. V
NOMBRE: MUR
ALIAS: 'TRES-
CTUALMEN
ELIGROSO
NOCIDO
D: 7 años 2
NETA DE
Y ASÍ...
EEK!!!
¡PUFF! ¡PANT! ¡¡GRAN VIS¡R!! ¡GASP! ¡WHEEZE! ¡TENEMOS UNA EMERGENCIA!
¡¡GAFAS' PREDICE QUE CUATRO DE LOS SERES MÁS PELIGROSOS DEL ESPACIO CONOCIDO SE CONGREGARÁN BREVEMENTE EN BARFO!
¡UN QUORUM, SU SERENIDAD! ¡¡EL UNIVERSO ENTERO SE ENCUENTRA EN GRAVE PELIGRO!!
TIENES RAZÓN, CHAMBELÁN. NO SE PUEDE TOLERAR UN QUÓRUM DEBEMOS ELIMINARLOS RAPIDAMENTE
¡¡LLAMA A LOS EX-MEN!!
Dom-DR-Dom-DOM!!

EMBRYO

A.MOORE EN

THE STARS MY

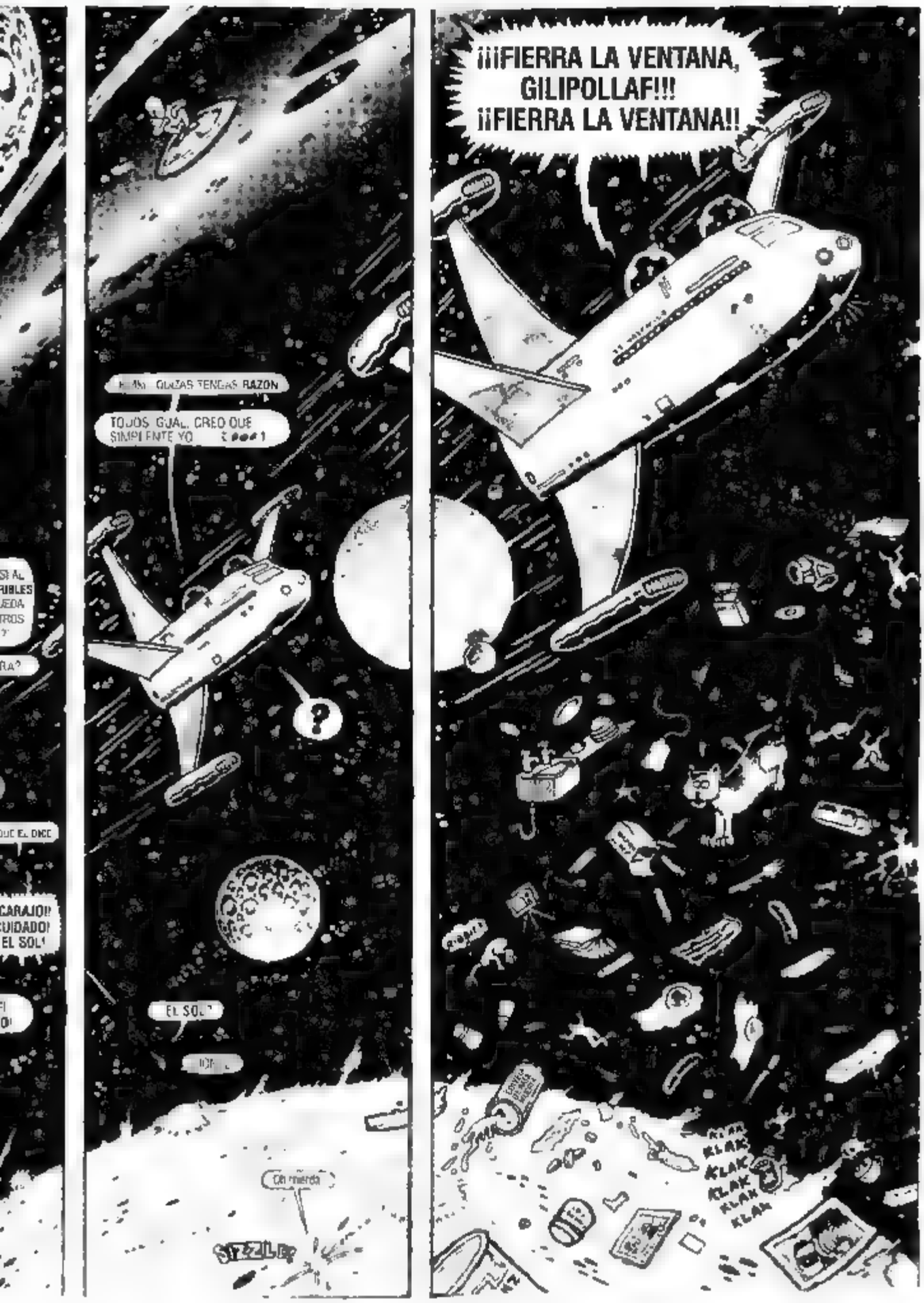

THE STARS MY DEGRADATION
DEMPSTER|DINGBUNGER|ES|MI|NOMBRE.
SPUTWANG|ES|MI|NACION.
EL|ESPACIO|PROFUNDO|ME|ESCUPE|EN|LA|CARA...
DE MODO QUE ES DIC... ¡O SIENTO CARIÑO. ES TOY AUTOACLARANDOME EN ESTE MOMENTO
¡JODIDO COMEDIANTE
HAY ∞ MILLONES DE HISTORIAS EN EL VACIO DEL UNIVERSO. ¡Y NINGUNA DE ELLAS SON GRACIOSAS!
¿NO ES PICANTE?
YO DIJE ¿NO ES PICANTE?
EL EL ¡CLARO!
ASI QUE LE DIGO "DA CALOR A OTRA COSA, COLEGA. ¡HAY DENTRO FOTONES ESTIMULADOS"
¡AUTOCLARIFICO MI CULO!"
PICANTE Y REMILGADO
EL REMILGADO
LE DIGO "¡NO SABRIAS DE AUTOCLARIFICACIÓN SI ALGUIEN SE HICIERA CARGO, LETRIS-
¡JA ... JA
ME ENTRA CLAUSTROFOBIA EN LAS NAVES ESPACIALES
¡ESTOY ATRAPADO
¡O ENCUENTRO SIMPLEMENTE FASCINANTE
Y PIENSO: "QUE OCURRIRIA... GUNOS IMPLACABLES Y HORR... MONSTRUOS ALIENIGENAS D... RAN ATRAPADOS CON NOSO... EN ESTE ATAUD FLOTANTE
FEGURO QUE FUE A... ¡EREF UN FCHIFLAD...

Escáner: 4COLOR HEROES. Traducción: MAESE ABL

ESPAÑOL

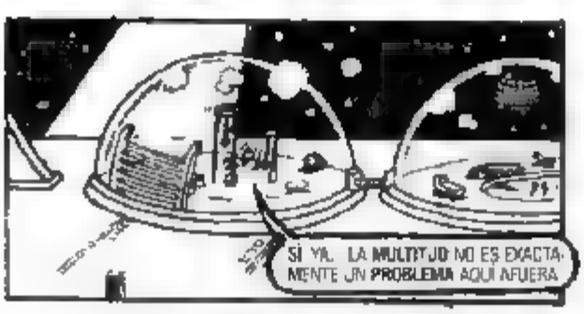
DEGRADATION (Las estrellas mi desatino)

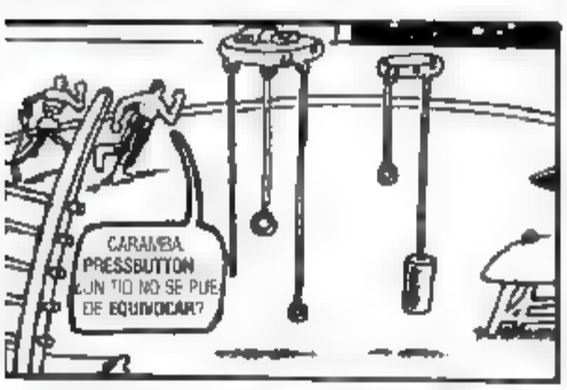
7 de febrero de 1981. Por *Curt Vile*



EMBRYO A.MOORE EN

THE STARS MY





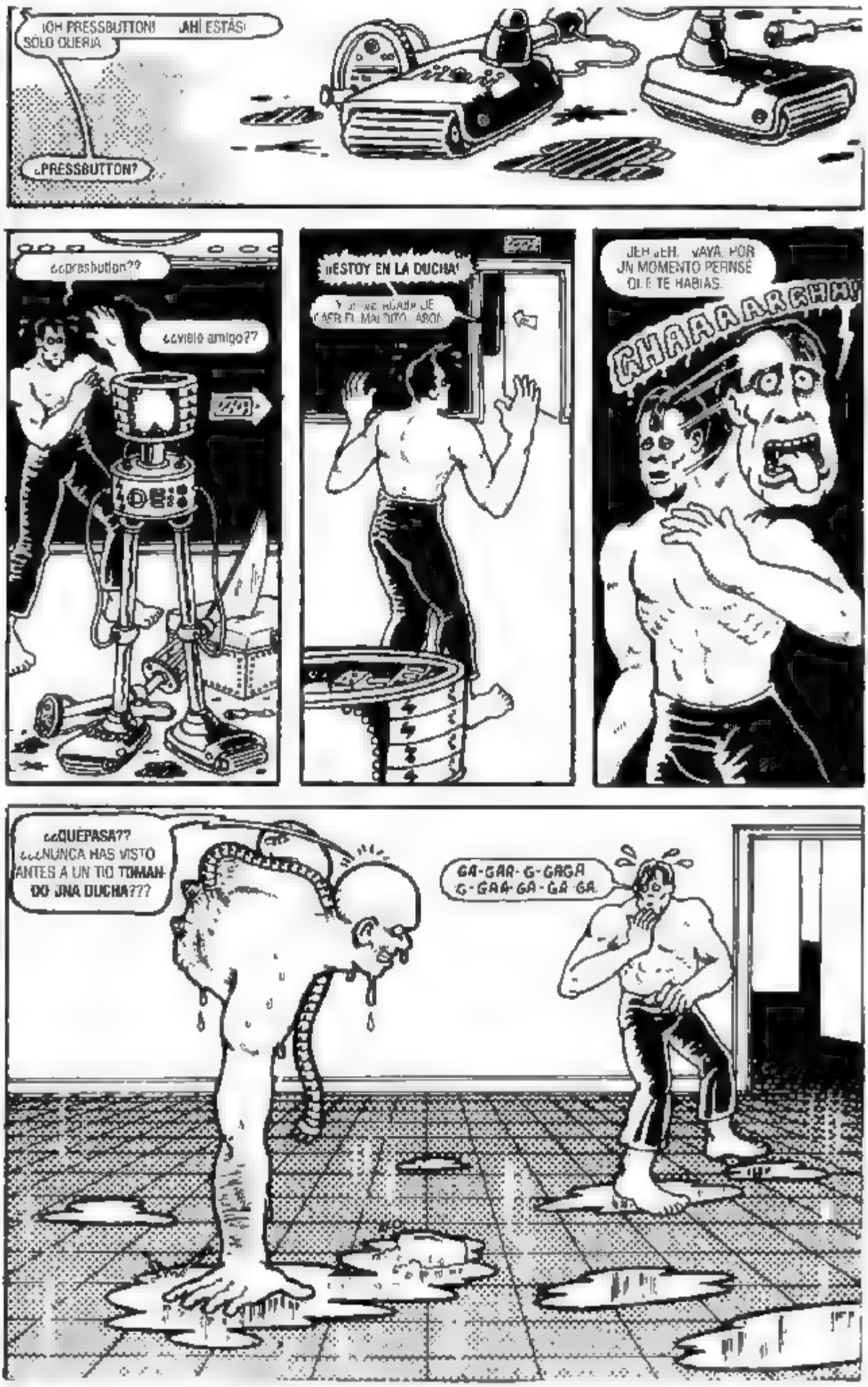
¡¡TIENES QUE ENTENDER QUE
LA GENTE VA A RESPETAR MÁS
A UN VICIOSO PSICÓPATA CON
UN CUCHILLO QUE A UN CABEZA
DE CHORLITO DE BUENAS INTEN-
CIONES QUE LUBRICA A LA
GENTE POR ACCIDENTE!!
TOMO LOS TOBO-
GANES DE GRAV
HASTA LAS DUCHAS
TE VEO LUEGO!

Escáner: 4COLOR HEROES. Traducción: MAESE ABL

ESPAÑOL

DEGRADATION (Las estrellas mi desatino)

14 de febrero de 1981. Por *Curt Vile*



EMBRYO A.MOORE EN

THE STARS MY

THE STARS MY DEGRADATION DEGRADATION!
DEMPSTER DINGBUNGER ES MI NOMBRE
SPUTWANG ES MI NACION
EL ESPACIO PROFUNDO ME ESCUPE EN LA CARA...
© NO CURT VILLE

EN RUTA A BARFO DIA 10 EN EL ALMACEN DENTRO DEL NOSTRILLO
DONK!!
MIERDA
¿RISAS?
CARAMBA, MR MLPDOOK ¡DE VERDAD QUE HA SIDO BONITO DE SU PARTE QUE ME INVITARA AQUI ABAJO A VER SU COLECCIÓN DE RECUERDOS DE LOS SESENTA!! ¡JI JI!
OH SI CLARO
¿DONDE DIA A LA MALDITA LUZ?
¡OOH! ¡EL SUELO ESTA CUBIERTO DE HUMO DE HIELO SECO! ¡ES COMO ESTAR COLOCADO!! ¡FABULOSO!!
¡ME ENCANTA LA PSICODELIA! ¡LA CREMA! ¡LOS ALUMNOS DE OZ! ¡BABA RAM DASS! ¡KESEY!
SI, SI. LUEGO HAB TIEMPO PARA TODA BASURA NOSTALGI

Escáner: 4COLOR HEROES. Traducción: MAESE ABL

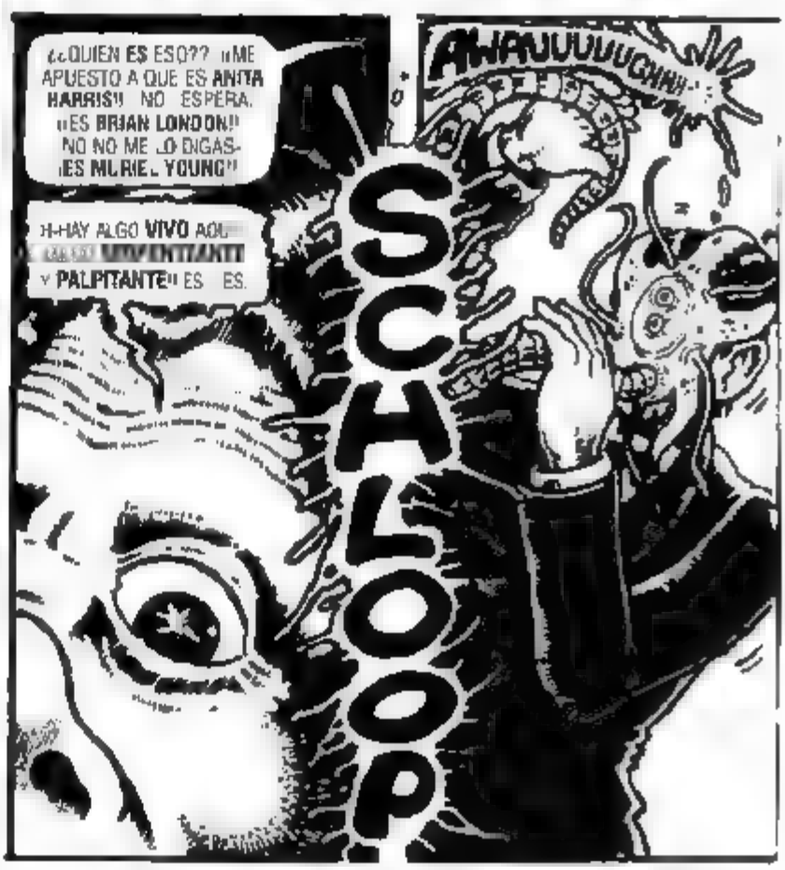
ESPAÑOL

DEGRADATION (Las estrellas mi desatino)

21 de febrero de 1980. Por *Curt Vile*

...O COMPRÉ EN EL ...O DE BUNSLOTT ¡ES EL ...UELO CLONADO DE UN ...ONOCIDO ARTISTA TERRÍ... ...A DEL SIGLO XX! TIENE ... DE CUATRO MIL AÑOS ...ANTIGÜEDAD. ¡ESPERO ...O SE HAYA ESTROPEADO!

¡RISELLA! ¿POR QUE NO ...O ABRES Y ...O COMPRUEBAS SI ES TAS TAN PREOCUPADO?
NO SE PUEDEN OCURRIRLE MUCHAS COSAS RARAS A UN PAÑUELO EN CUATRO MIL AÑOS


¿¿QUIEN ES ESO?? ¡¡ME APUESTO A QUE ES ANITA HARRIS!! NO ESPERA, ¡¡ES BRIAN LONDON!! NO NO ME ...O DIGAS- ¡ES MURIEL YOUNG!!
¡¡HAY ALGO VIVO AQU... ...ENTANTE Y PALPITANTE!! ES ES.
AWAUUUUUCHHH
SCHLOOP

A.MOORE EN

THE STARS MY

THE STARS MY DEGRADATION DEGRADATION!
DEMPSTER DINGBUNGER ES MI NOMBRE.
SPUTWANG ES MI NACION.
EL ESPACIO PROFUNDO ME ESCUPE EN LA CARA...
ME TEMO QUE SU AMIGO ESTA AUN EN COMA. PARECE QUE EL PAÑUELO CLONADO SE HA VUELTO UN RENEGADO DURANTE ESOS MILES DE AÑOS CONFINADO MUTANDO EN ALGUN TIPO DE VIL ORGANISMO SIMBIOTICO.
EN TÉRMINOS PROFANOS. SI INTENTAMOS QUITARLO DE LA CARA DE MR. MUPDOOK ¡NO DOY UN DURO POR SU CULO!!
Y MAS TODAVÍA, PARECE QUE LA CRIATURA HA EXTENDIDO UN TENTÁCULO POR EL INTESTINO DELGADO DE SU AMIGO. NO CONSIDERO QUE POR CAPRICHO, ME IMAGINO
Y NO MR. PRESSBUTTON ¡NO MOS "SIMPLEMENTE REBANAR

Escáner: 4COLOR HEROES. Traducción: MAESE ABL

ESPAÑOL

DEGRADATION (Las estrellas mi desatino)

7 de marzo de 1981. Por *Curt Vile*

OH VALE ¡NO HAY RAZON PARA QUEDARSE SIMPLEMENTE NOS LARGAMOS
EEEEEEEEE
EN RUTA A BARFO DIA 22 EN LA ENFERMERIA
¿QUÉ HA OCURRIDO DOCTORA? ¿EL HA ?
¡ES ES HORRIBLE ME ESTABA COLOCANDO UNA VENDA LIMPIA CUANDO ALGO HA EMPEZADO A ¡ZARSE DE SU BAJO VIENTRE!
¡ERA COMO ALGO INTENTANDO SALIR! ¿¿QUÉ PODRÁ SER??
PODE-
EH CREO QUE SIGNIFICA QUE SE ESTA PONIENDO MEJOR

"TEN LITTLE LIGGERS!" ('Sounds', 1980. Curt Vile)

Artículo, traducción y maquetación por Maese ABL

Cada año que permaneció en la **revista 'Sounds'**, **Alan Moore** alias "CURT VILE" fue preparando **especiales navideños** que muestran el compromiso del autor con la publicación que le dio la oportunidad de comenzar a trabajar en el mercado del cómic, incluso en la última etapa cuando ya comenzaba a hacerse un nombre a tener en cuenta en la industria y recibía encargos de más relevancia y mejor pagados.

Así, encontramos en diciembre de **1979** un juego de mesa y una tira cómica; en **1980** este *"TEN LITTLE LIGGERS!"* y en las dos últimas navidades que trabajó para ellos, **1981** y **1982**, sendos especiales sobre la serie de tiras *"THE STARS MY DEGRADATION"*, centradas en desarrollar más el carismático personaje *Axel Pressbutton*.

"TEN LITTLE LIGGERS!" (que hemos traducido como '**¡Diez un pelín gorrones!**') es una **historia de 4 páginas** con carácter independiente del resto de personajes que había desarrollado en Sounds. Se inspira en la novela Diez Negritos (título original "Ten Little Niggers", 1939) de Agatha Christie, en la que diez personas participantes en asesinatos en su pasado y que se libraron de la justicia son invitados a pasar un fin de semana en una isla; el nombre del libro proviene de la canción infantil 'And Then There Were None' (y no fue quedando ninguno)

La historieta de Alan Moore nos presenta **una pandilla de macarras** donde hay una **enorme diversidad de personalidades y condiciones**, y son invitados a pasar una juerga en el tenebroso **Hotel Sobrecogedor**. Jugando con la ironía de que ya de por sí este variopinto grupo a la gente "normal" le pueda parecer aterrador, Moore pronto empieza a utilizar con dominio **clichés del género de terror**, aderezado con mucho **humor del que le caracteriza en esta etapa** (en todas sus vertientes: absurdo, inteligente, juegos de palabras, lo obvio, lo grotesco, parodia, expresiones malsonantes,...) y por supuesto numerosas alusiones musicales reconocibles para el lector medio de la revista, todo ello con objeto de llegar a una conclusión donde presenta cómo ve la **política internacional del momento** y culmina con una **reflexión sobre la fiesta navideña y el año que termina.**

El trabajo viene firmado solamente por Curt Vile, pero en la primera viñeta éste se cita a sí mismo junto a **Alan Lewis** y **Garry Bushell** como quienes nos traen este *"cuento de crueldad navideña"* por ser aficionados *"al terror, la tortura y a Marty Robbins"*. No tenemos datos del grado de aportación real que hicieron, aunque sí hemos podido comprobar que al menos Bushell era un colaborador de la revista con el que Moore coincidió por ese tiempo. Y aquí os lo ofrecemos para su disfrute... (sin duda se nota que cada vez más el autor se iba consolidando como una estrella del entretenimiento).

TEN LITTLE LIGGERS! (*)

©1980 by CURT VILE

"TEN LITTLE LIGGERS!" (por Curt Vile) - Traducción y montaje: Maese ABL -

SERA MEJOR QUE SE DEN PRISA. ¡ESTA ESPERA ME VA A VOLVER UNA PSICOPATA!

SPLITTER!

PLIT!

¡ZZZZRRRRRZZZZZRRRRRZZZZ

¡MISS MARMACHO? ¡TU LA DIJITO AGRESIVA QUE

PARECE QUE ¿TU? ... QUE PASAR A POR UNOS CUANTOS ROLLOS MAS

Y ENTON-CES QUEDA-RON NUEVE..

¡LEMMING!

¿QUE COJONES??

¡¡LOS ZOMBIES MOTORISTAS DEL INFIERNO!!

PREPARATE A MORIR A MANOS DE..

R-R R-R-R-R!

D-D-DRROOM

¡QUE ME LAPIDEN!

GRROOM!

¡ESPERA UN MINUTO! POR QUE CUANDO ¡CREES QUE ESTO DE BE SER UNA ALUCINACION CAUSADA POR LAS DROGAS!

¡JA JA JA! ¡JA JA JA! ¡QUE TONTERIA ¡ESPERA A QUE VEA A ESOS MOLANS! ¡JA JA!

¡JA JA JA! ¡JAJA! ¡CARAJO! ¡COSAS COMO ESTA SIMPLEMENTE NO PASAN!

¡VROOMM!

SQUEEGEE!

..OCHO.

(*) Y ENTONCES QUEDARON

"TEN LITTLE LIGGERS!" (por Curt Vile) - Traducción y montaje: Maese ABL -

EMBRYO A.MOORE EN ESPAÑOL

"TEN LITTLE LIGGERS!" (por Curt Vile) - Traducción y montaje: Maese ABL -

EABRO A.MOORE EN ESPAÑOL

CONFORME SALE CORRIENDO COMO CHISPA SOBRE BENCEDRINA A TRAVES DEL MALEFICO LABERINTO DE PASILLOS DEL SOBRECOGEDOR, TIRAN SOBRE RUEDAS DE SUPERFICIE QUE NO SON SOLO LOS MUERTOS DOS QUE CAJAN POR LAS HORRIBLES SALAS.

BUT ELSO THOSE WHO IN THEIR LUST FOR FUN FAME AND FASHION HAVE ALLOWED THEMSELVES TO BECOME ENSNARED IN THE GLAMMY COILS OF THE INFAMOUS BEAST THAT IS ROCK-N-ROLL

¡GASP! SON ESOS BASTARDOS ESTRELLADORES EXTRAORDINARIOS

¡LOS SPANDEX BULLIES!!!

A TRAVES DE LOS VEINTIDOS ALMACENADOS POR INTERMINABLE FUEGO INFERNAL PATRULLA DE JOBSBE MALEDICION DE LUNGERALLOS, MONTA- HAN VENDIDO SUS ALMAS INMORTALES A MEFISTOFELICO REPRESENTANTE MUSICAL

PUFF

PANT

PUFF!

PANT!

MIENTRAS EL HUMO DE LA ALCANTARILLA DE LOS ALREDEDORES DEL BARRIL DE MANTECA SE ELEVA SOBRE LOS HOMBROS DE ARAUJO

PUFF!

GASP WHEEZE GASP WHEEZE ASP WHEEZE ASP

A TRAVES DE LAS DESCARGAS TORMENTAS DE NIEVE QUE CAYERON A TRAVES DEL TEJADO ALQUITRANADO.

PUFF PANT PUFF! PANT! PUFF! PUFF! PANT

esas. Curt, ¿te lo pasas cepillar cotorra? Es decir ¡estas es una escena graciosa y chiquitera para una cual!! Es decir. ¡Cristo todopoderoso!!!

¡AH VALE SALVA LO SIENTO

PRUDENTEMENTE SOBRE RUEDAS DE MANERA DE LAS HABITACIONES DEL ATICO.

PUFF PANT

SOBRE RUEDAS

¡POR DIOS ME SUBO A MI COCHE!

¡NO! ¡NO PUEDE SER! ¡TU A MI!

¡AHORA MIS SOBRE RUEDAS VA VICIS A TRATAR SOBRE SU ALMA!

¿MI ALMA? ¿CUANDO PODRIAS CAMBIAR LO POR MIS VEGETACIONES?

¡GORJO BUFON! HE DISPUESTO UN CONCURSO...

¡UN CONCURSO DE COMER HAMBURGUESAS!

¡AHORA COME!

PASAN LAS HORAS, EN MEDIO DE UNA ATMOSFERA DE EXTASIS MASTICACION...

CUATROCIENTAS HAMBURGUESAS MAS TARDE...

¡E-ESTA FLAQUEANDO! SI SOLO PUDIERA DEJAR UNA MAS.

¡P-PERO LA SENSACION ES MI ESTOMAGO! ES COMO SI FUERA A

¡EXPLOTAR

GAVOOM!!

¡EL BUEN GORJO BUFON HA SIDO UN ANFITRION DE TODOS MODOS

¡EEEEEESO ES TODO AMIGOS

SE HABLA CON EL PRESIDENTE ¿UNA DUE? CUARTO EXPLOSION MASIVA DE GORDO NACIONAL ESE GURDO BASTARDO DE ROZZINEY

¡ESE VA A ENTERAR ESE PELOTA MARICA PATEAMIERDA!

¡YUPI-I-VA-LE!

EL BOTON

"AHORA TODOS ESTAMOS EN GUERNICA"

Por Alan Moore y Dave Gibbons

Tras los terribles acontecimientos del **ataque al World Trade Center en EE.UU**: (9/11/2001), **Marvel Comics** publicó un especial como respuesta, titulado "*The World's Greatest Super Hero Creators Honor the World's Greatest Heroes -- 9-11-2001*".

Alan Moore (texto) y Dave Gibbons (arte) contribuyeron al recopilatorio con un trabajo titulado *"AHORA TODOS ESTAMOS EN GUERNICA"*, donde expresan sentimientos que les produce el horror de la guerra.

Traducción por Maese ABL

A.MOORE EN ESPAÑOL

Caen el resto de edificios.

Contemplo una torre de polvo, primera avanzadilla del imperio del Polvo, creciéndose para tomar su lugar. A mi alrededor, entre la tos y los traspiés, suenan alarmas personales, un horrible coro matutino.

Arriba, a través del humo, arrastrando a alguien a través de los escombros, se encuentra un bombero, pero no uno de los nuestros. El uniforme no coincide. El gran sombrero de latón, ese acento. "Estoy perfectamente, amigo. Habrá más tíos que necesiten más ayuda, más adelante."

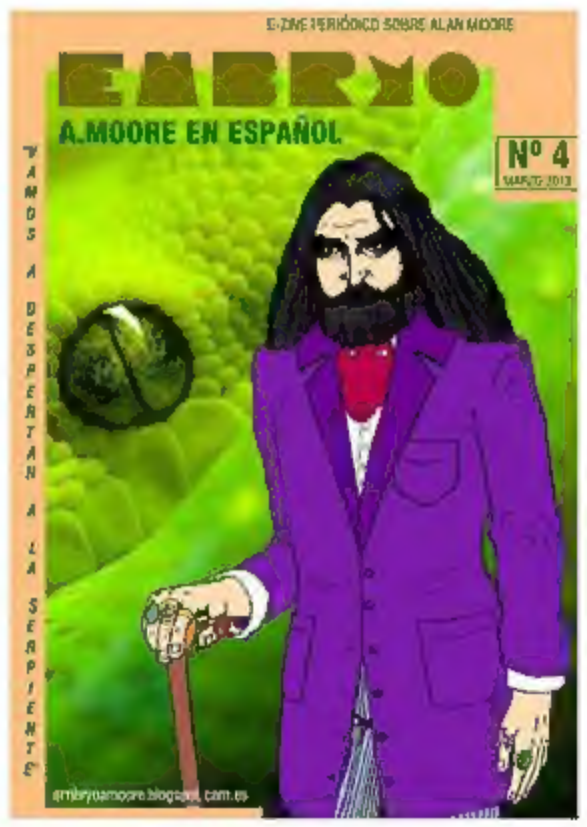
Tiene razón. Más allá de los escombros de ladrillo rojo hay fragmentos de una mezquita de Bagdad, restos de un pabellón japonés, brasas que arden sin llama de Dresde. Voces, gritando en inglés, alemán, árabe y español desde el asfixiante ataúd.

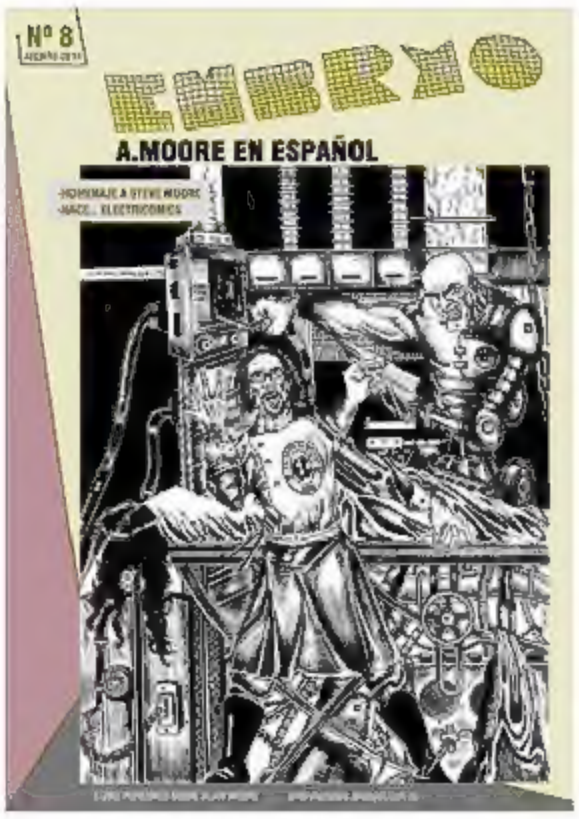
Yo pregunto "¿Dónde estamos?" y una mujer se gira hacia mí a través de la confusión y sonriendo tras sus lágrimas dice "Estamos en Guernica", y en mi corazón sé que es verdad.

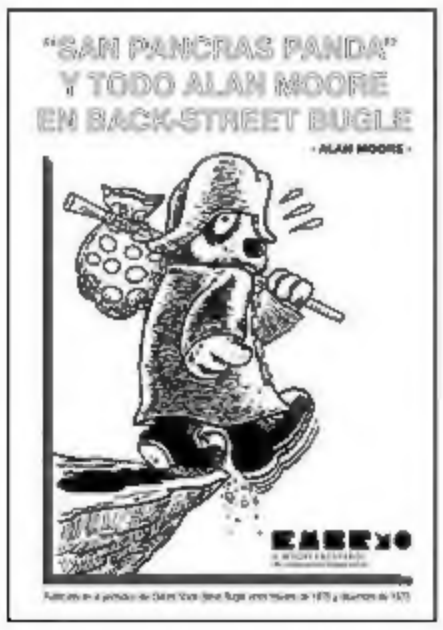
Guernica, donde el cielo se cayó por primera vez, este paisaje negro y gris polvoriento. Caballos aterrorizados y el llanto de las madres. A través de la nube de partículas me rodean, me abrazan, besan mi frente y murmuran tranquilizadoras palabras. "No llores, amigo. No llores. Ahora estamos todos juntos."

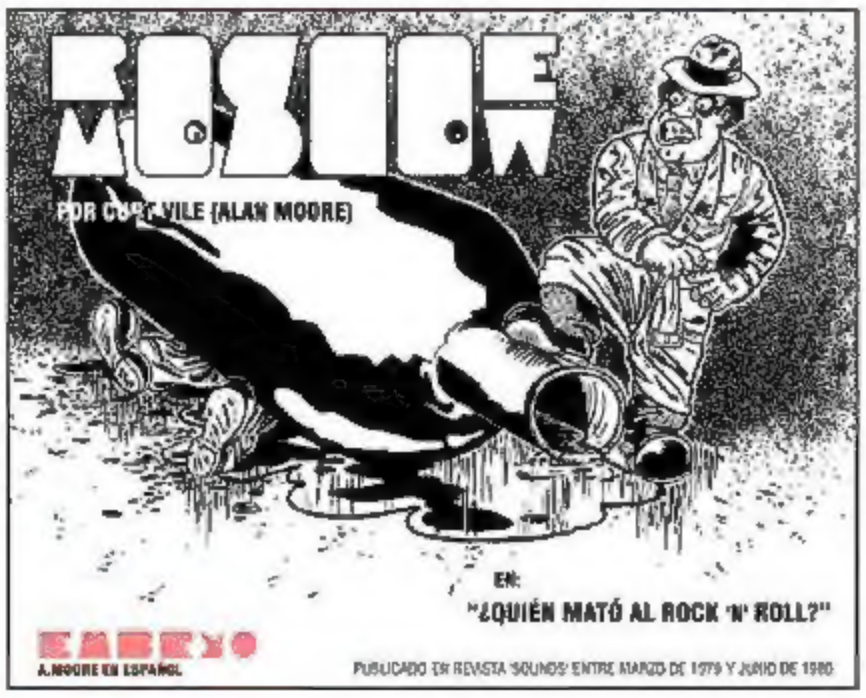
"Ahora todos estamos en Guernica."

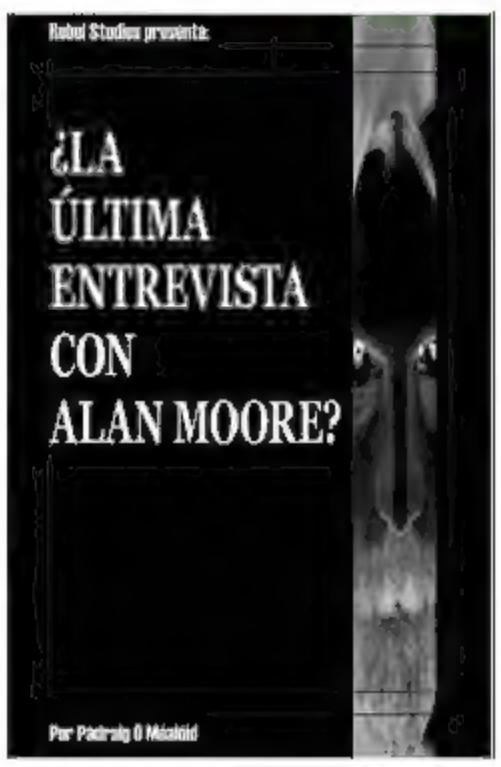
Alan Moore DAVID LLOYD








ROSCOE MOSCOW
POR CURT VILE (ALAN MOORE)
EN:
"¿QUIÉN MATÓ AL ROCK 'N' ROLL?"
EMBRYO
A.MOORE EN ESPAÑOL
PUBLICADO EN REVISTA 'SOUNDS' ENTRE MARZO DE 1979 Y JUNIO DE 1980



TÍTULOS HASTA AHORA

EMBRYO

A.MOORE EN ESPAÑOL

http//: www.embryoamoore.blogspot.com.es facebook.com/EmbryoAlanMoore

COORDINADORES EMBRYAGADOS: Maese ABL y EL SEÑOR WOLFVILLE

- **EMBRYO - A.Moore en español Nº1-8**
  e-zine sobre Alan Moore en castellano
  MARZO 2012 - AGOSTO 2014
- **"SAN PANCRAS PANDA"**
  Y TODO ALAN MOORE EN
  BACK-STREET BUGLE
  FEBRERO 2012
- **ROSCOE MOSCOW**
  En: *"¿Quién mató al Rock 'n' Roll?"*
  JULIO 2013
- **¿LA ÚLTIMA ENTREVISTA**
  CON ALAN MOORE?
  Por Pádraig Ó Méalóid
  Producción: *REBEL STUDIOS* (Frog2000)
  JUNIO 2014

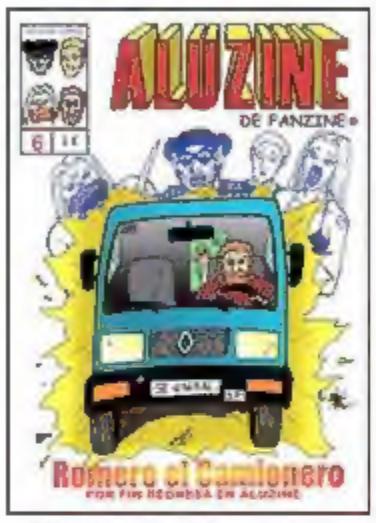
Aluzine de Fanzine 1
- 1999

Aluzine de Fanzine 2
- 2000

Aluzine de Fanzine 3
- 2001

Aluzine de Fanzine 4
- 2004

Aluzine de Fanzine 5
- 2005



Aluzine de Fanzine 6
- 2011

Aluzine de Fanzine 7
- 2013

Pato Salvaje Universe 1
- 2000

Pato Salvaje Universe 2
- 2001

Pato Salvaje Universe 3
- 2002

La Muñeca Viviente &
Cannabis-man - 2003

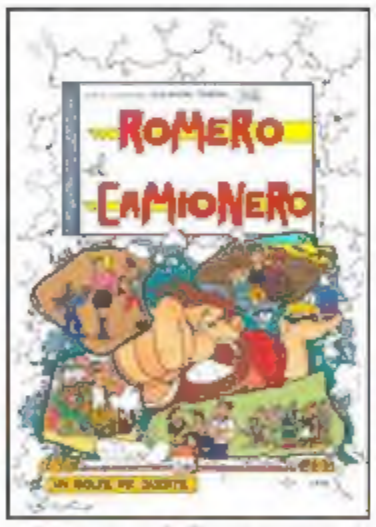
Pato Salvaje Universe 4
- 2004

Pato Salvaje Universe 5
- 2006

Pato Salvaje Universe 6
- 2007

Vendetta-Men 1
- 2013

El Extraño Ser
- 2003



Romero el Camionero 1
- 1999

Romero el Camionero 2
- 2002

Romero el Camionero 3
- 2002

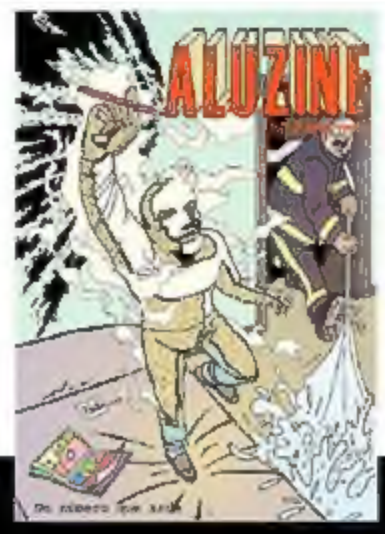
Romero el Camionero 4
- 2012

NÚMEROS PRODUCIDOS

ALUZINE COMIX

facebook.com/aluzine

¡PRÓXIMAMENTE!:



FANZINES SEVILLANOS

COORDINADORES EMBRYAGADOS: Maese ABL y EL SEÑOR WOLFVILLE

Agosto de 2014